Fred Van Lente

Les Secrets de la Nouvelle-Orléans



ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



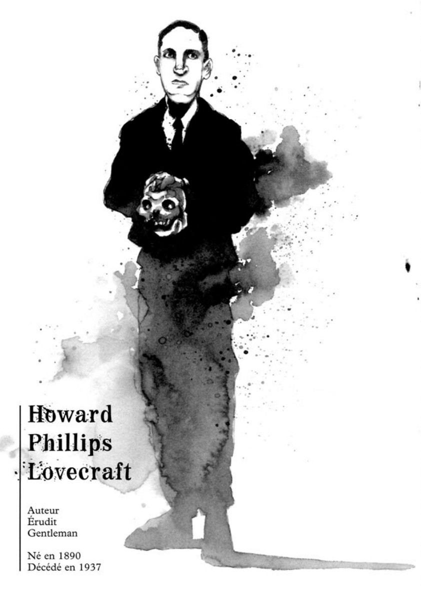
6E ÉDITION FRANÇAISE

Les Secrets de la Nouvelle-Orleans

UN GUIDE DE LA VILLE CROISSANT DES ANNÉES 20

PAR FRED VAN LENTE
AVEC BAXA, GEIER,
MILLER & NOAK

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



Howard Phillips Lovecraft

Auteur
Érudit
Gentleman

Né en 1890
Décédé en 1937

www.Sans-Detour.com

Pour la version américaine

Rédacteurs supplémentaires : James Cambias, Owen Guthrie & Toivo Luick, Kevin Ross, Chris Williams
Illustration de couverture : Scott Baxa
Illustrations intérieures : Earl Geier, M. Wayne Miller
Cartographie : Steward Noack
Responsable et maquette : Janice Sellers
Maquette de couverture : Shannon Appel, Charlie Krank
Lecteurs : James Cambias, Nick Nacario
Chaosium c'est : Lynn Willis, Charlie Krank, Dustin Wright, Fergie & diverses créatures étranges

Pour la version française

Traduction : Olivier Fanton
Relectures : Lisette Hanrion
Couverture & maquette intérieure : Christian Grussi
Scénario *Le Guetteur du marais* : Samuel Tarapacki ; **Relecture** : Sandrine Tarapacki ; **Illustrations** : El Théo

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-19-1
Édition et dépôt légal : avril 2010

L'Appel de Cthulhu est publié par les éditions Sans-Détour sous licence de Chaosium Inc.
La 6e édition de L'Appel de Cthulhu est copyright © 2008 Chaosium Inc., tous droits réservés.
Call of Cthulhu® et L'Appel de Cthulhu® sont des marques déposées par Chaosium et les éditions Sans-Détour.

Table des matières



Introduction

Les mystères de la ville croissant

Won't-cha come a-long with me,
To the Mis-sis-sip-pi ?
We'll take the boat — to the lan' of dreams,
Steam down the river down to New Orleans ;
The band's there to meet us,
Old friends to greet us,
Where all the light and the dark folks meet —
Basin Street Blues

Depuis longtemps, la Nouvelle-Orléans sait dissimuler ses secrets. Où que l'on aille, nos sens sont assaillis de délices exotiques. Un jazz bruyant et tapageur s'échappe des volets fermés des clandés de Bourbon Street. Des quais et des cuisines émanent les arômes piquants des épices cajuns. Des festivaliers du mardi gras, riant follement derrière leurs masques difformes, vous rentrent dedans, vous attrapent, vous attirent dans leur débauche. Les délicates vérandas en fer forgé et la verdure idyllique des jardins du quartier français vous séduisent l'œil, vous capturent, vous tiennent prisonniers de leur beauté. Vous êtes si distrait par le spectacle superficiel que vous ne remarquez jamais la véritable Nouvelle-Orléans. Celle qui se trouve derrière vous, juste au-dessus de votre épaule. Cette Nouvelle-Orléans là offre tellement… plus.

Tous les visiteurs ne sont pas aussi facilement bernés par les frivolités et les babioles que la Nouvelle-Orléans propose aux touristes. Ils marchent à la frontière précaire entre la façade confortable que nous appelons la réalité et les horreurs hallucinantes de la vérité cosmique. Ces investigateurs des secrets interdits, motivés par une ambition téméraire ou un héroïsme tragique, osent regarder par-dessus leur épaule pour voir la véritable Nouvelle-Orléans. Ils voient le vaudou et le mysticisme qui prospère dans les salons privés des habitants les plus influents de la ville. Ils voient les jungles épaisses des marais et les manoirs décrépis des plantations à sa périphérie, dissimulant des intrigues sinistres dans leur pénombre étouffante. Et ils voient le Grand Cthulhu, rôdant dans la dégénérescence du temps, orchestrant des actes innommables dans la Nouvelle-Orléans depuis sa cité-tombeau engloutie. Pour ces investigateurs ignorants, découvrir les mystères de la ville croissant ne suffit pas. Ils endossent également la responsabilité d'en percer les mystères.

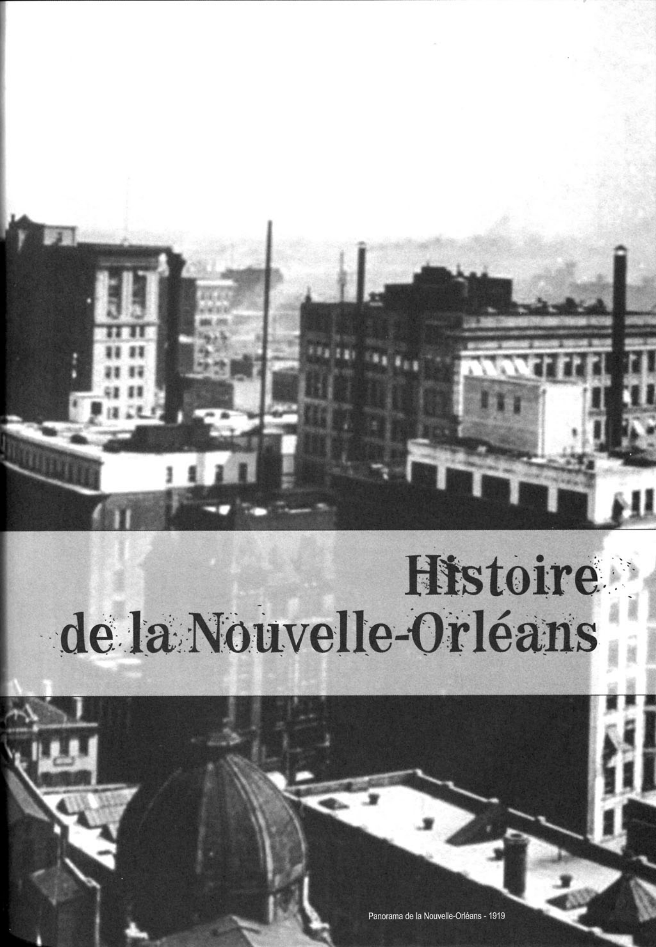
Ce livre vise à aider les investigateurs à faire la lumière sur les mystères de la ville croissant, et à assister le Gardien à faire vivre ces mystères. Bienvenu dans ce guide de la Nouvelle-Orléans des années 20, qui entremêle l'histoire et la légende pour fournir un environnement de campagne aussi riche qu'excitant pour les joueurs de *L'Appel de Cthulhu*. Le premier chapitre est un survol de la ville à l'usage des joueurs et du Gardien. Il présente les bases de son histoire, de ses coutumes et de sa vie sociale tels que les connaissent tous les Néo-orléanais. Le reste du livre est plus particulièrement destiné au Gardien. Il détaille divers aspects et régions de la cité, ainsi que les énigmes mystiques que l'on peut y rencontrer. Le Gardien voudra sans doute interdire l'accès de ces parties aux joueurs, afin de préserver les surprises qui attendent les PJ durant les aventures. Le deuxième chapitre traite longuement du quartier français, le plus ancien et le plus excitant de la Nouvelle-Orléans. Le troisième chapitre détaille le reste de la ville : les quais, le district du Jardin, les universités et ainsi de suite. Le quatrième chapitre se concentre sur les bayous mortels et merveilleux qui constituent le terrain du sud de la Louisiane. Le cinquième chapitre fournit des règles pour le vaudou dans *L'Appel de Cthulhu*, avec son histoire, de nouveaux sortilèges et monstres. Le sixième chapitre présente une aventure, Le lever du cinquième soleil, permettant de commencer une campagne à la Nouvelle-Orléans.

Donc : la lune se lève sur les chênes géants du bayou Saint John. Sur les quais, les chants des ouvriers des docks aux bananes se sont réduits à un murmure hypnotique. Vous avez des cérémonies *loas* du Vieux Carré à observer, des manoirs créoles à explorer et des marins étrangers à interroger dans un bouge miteux de Gallatin Street.

Continuez votre lecture…

Fred Van Lente





Histoire de la Nouvelle-Orléans

Panorama de la Nouvelle-Orléans - 1919

Histoire de la Nouvelle-Orléans

Le 9 février 1718, le gouverneur français des territoires de la Louisiane, Jean-Baptiste Le Moyne, Sieur de Bienville, conduisit un groupe de condamnés vers une boucle du Mississippi, à quelques kilomètres au sud du lac Pontchartrain. Là, il ordonna à ses forçats de commencer la construction d'une colonie. Le gouvernement français était certain qu'elle s'avérerait être le centre d'un puissant empire, nourrit par les dépôts d'or, d'argent et de perles dont était soi-disant couverte la Louisiane. À Paris, on vidait des bordels, des asiles d'aliénés, des asiles pour pauvres et des prisons, leurs occupants étant embarqués à bord de bateaux pour devenir les colons qui réaliseraient ce rêve impérialiste. Bienville et les prisonniers achevèrent leur colonie rudimentaire, une pathétique assemblée de taudis, quelques semaines avant l'arrivée du premier groupe de colons recrutés d'office, en juin. Il baptisa le futur siège du grand empire du Nouveau Monde en hommage au régent français, le duc d'Orléans.

Les rêves du gouvernement français s'évaporèrent peu de temps après la fondation de la Nouvelle-Orléans. Bienville découvrit que le territoire entourant le village était totalement vierge de métaux précieux, mais pleine d'une faune hostile, de marais traîtres, d'Indiens suspicieux et de maladies mortelles. Les criminels, les prostituées et les lunatiques s'avérèrent

La Nouvelle-Orléans en 1770

Événements historiques célèbres ou notables

Dans un souci de brièveté, les dates déjà données dans le texte ne sont pas répétées ici.

11 septembre 1723 : un ouragan détruit la minuscule Nouvelle-Orléans.

1735 : une meute de chiens sauvages terrorise la ville, forçant les habitants à rester cloîtrés chez eux.

1754 : des mercenaires suisses sur l'île de Cat Island (actuellement Ship Island), dans le golfe du Mexique, se mutinent contre leur officier français, qu'ils jugent sadique, et le tuent. Les rebelles fuient vers la Géorgie, mais ils sont capturés par les Choctaws et amenés à la Nouvelle-Orléans. Les meneurs sont jugés, condamnés et exécutés de façon atroce sur la place des Armes.

28 octobre 1768 : une révolte menée par les planteurs chasse le gouverneur espagnol Don Antonio de Ulloa et son commandant français hors de la Nouvelle-Orléans.

18 août 1769 : le mercenaire irlandais Alexander O'Reilly et ses troupes reprennent la Nouvelle-Orléans pour de compte des Espagnols. Le 25 octobre, les rebelles français sont fusillés sur la Plaza de Armas.

1782 : un autre ouragan dévastateur frappe la ville. Le gouverneur Bernardo de Gálvez interdit l'importation d'esclaves depuis les Antilles « car ils sont trop portés sur le vaudouisme et mettent en danger la vie des citoyens ». L'interdiction perdure jusqu'en 1792.

8 décembre 1794 : des enfants jouant avec un briquet et du petit-bois provoquent le deuxième grand incendie de la Nouvelle-Orléans, détruisant deux cent douze bâtiments.

1795 : une importante révolte d'esclaves est enrayée quand l'un des conspirateurs blancs trahit les rebelles et prévient les autorités. Les meneurs blancs sont exilés de la province et les organisateurs noirs placés dans un bateau descendant le Mississippi. À chaque paroisse, un esclave est sorti du bateau pour être pendu. Ils sont 23 à mourir de cette façon.

12 janvier 1812 : le *Nouvelle-Orléans*, un bateau à vapeur conçu par Robert Fulton, arrive dans la ville homonyme, prouvant le potentiel commercial de la vapeur. La Nouvelle-Orléans entre dans une période de prospérité sans égal. Elle devient le terminus du commerce par bateaux à vapeur sur le Mississippi.

1814 : un marin suédois atteint de la peste bubonique est soigné à l'hôpital de la Charité, provoquant la panique en ville. Aucune épidémie ne se propage, mais des bandes de citoyens armés patrouillent le bord de la rivière, où ils exterminent les rongeurs. Quatre-vingt mille rats sont découverts et tués.

8 janvier 1815 : la bataille de la Nouvelle-Orléans. Ignorant que le traité de Gand a été signé le 24 décembre, mettant un terme à la guerre de 1812, une force d'invasion britannique débarque à la Nouvelle-Orléans. Le général Andrew Jackson écrase les Anglais à l'aide d'une bande disparate de réguliers de l'armée, de volontaires créoles et de pirates de Jean Lafitte.

1835 : le chemin de fer de la Nouvelle-Orléans et Carrollton est ouvert entre la Nouvelle-Orléans et la banlieue en amont de Carrolltown. (Le chemin de fer existe encore aujourd'hui sous le nom de tramway de Saint-Charles Avenue, ce qui en fait la plus ancienne ligne de transport public ayant fonctionné sans interruption en Amérique.)

28 mars 1846 : Pauline, une esclave mulâtre, est la première personne noire à être exécutée à la Nouvelle-Orléans depuis que les Américains contrôlent la ville. Elle prétendait avoir rendu son maître amoureux d'elle grâce à un charme vaudou et être enceinte de lui. Pauline avait pris sa femme et ses enfants en otage. Elle torturait la femme quotidiennement jusqu'à ce que la police, agissant suite à un appel anonyme, pénètre dans la maison et vienne au secours de la famille.

2 juin 1852 : l'exécution de Jean Adam et Anthony Delisle, condamnés pour avoir tué une esclave durant un cambriolage, est interrompue par un énorme nuage orageux flottant au-dessus de la prison. Une averse torrentielle commence à l'instant où les deux hommes sont lâchés du gibet. Quand la pluie s'arrête quelques instants plus tard, les autorités découvrent que les deux nœuds ont été mal faits et que les condamnés sont toujours vivants sous le gibet. Ils sont pendus correctement quelques instants plus tard. La rumeur prétend que Marie Laveau, qui avait apporté aux deux hommes leur dernier repas la veille, a créé la tempête pour prouver leur innocence.

4 juin 1858 : un conflit armé entre le Know-Nothing Party, au pouvoir, et le Vigilance Committee, dans l'opposition, fait un mort.

15 mai 1862 : le major-général Benjamin F. Butler, le gouverneur militaire de la Nouvelle-Orléans, méprisé par la population, lance son tristement célèbre Woman Order, qui permet d'arrêter toute femme en tant que prostituée pour avoir insulté les troupes de l'Union. Cela semble provoquer la colère des prostituées plutôt que des dames créoles. Butler y gagne le surnom de « la Bête ».

30 juillet 1866 : environ deux cents noirs viennent ovationner les candidats républicains à des postes municipaux. Le ralliement dégénère en émeute avec l'arrivée de sympathisants confédérés. Trente-quatre noirs et quatre blancs sont tués.

30 juin 1870 : le départ de la fameuse course entre deux bateaux à vapeur : le *Natchez* et le *Robert E. Lee* à lieu à la Nouvelle-Orléans. Sous le regard du monde entier, le *Natchez* finit par s'échouer entre Memphis et Cairo, ce qui permet à *Lee* d'atteindre Saint-Louis en premier.

14 septembre 1874 : le gouverneur William Pitt Kellogg, originaire du nord, se barricade dans la Douane tandis qu'environ cinq cents membres de la White League l'assiègent pour le lyncher. La police de la Nouvelle-Orléans aidée de miliciens noirs peine à repousser les assaillants à l'aide d'une mitrailleuse Gatling. Le siège fait trente-deux morts en tout.

3 novembre 1883 : une mère maquerelle bienaimée de la ville, Kate Townsend, meurt poignardée par un amant délaissé, Treville Sykes.

1884–85 : La fête centenaire du coton ou « exposition universelle » a lieu à Audubon Park.

28 mai 1889 : un raid policier contre une cérémonie vaudou sur Roman Street mène à l'arrestation des dix hommes noirs et des quinze femmes blanches qui y assistaient.

être de piètres colons, préférant se saouler toute la journée plutôt que travailler pour la colonie. Bienville demanda donc l'importation d'esclaves des Antilles. Travaillant sous des conditions brutales et inhumaines, les Africains devinrent les artisans et les ouvriers qui donnèrent à la ville la stabilité dont elle avait désespérément besoin. Les Français avaient une attitude très différente des Anglais vis-à-vis de l'esclavage. Les blancs et les noirs se mélangeaient bien plus librement en Louisiane que dans les autres colonies d'Amérique du Nord, créant une nouvelle race de mulâtres. Lentement, mais sûrement, la colonie s'enrichissait. Pas grâce à l'or ou à l'argent, mais grâce au sucre et au coton cultivé sur les plantations tentaculaires entourant la Nouvelle-Orléans. Apparemment, cela ne suffisait pas à la monarchie française. Elle vendit la Louisiane à ses anciens rivaux, les Espagnols, en 1762.

Les colons français, d'abord violemment opposés à cette transition, constatèrent avec surprise que l'Espagne les traitait bien mieux que leur pays natal. Les gouverneurs espagnols chassèrent les bandits des marais et les pirates du golfe qui harcelaient la ville croissant, comme on appelait déjà la Nouvelle-Orléans. Ils se refusaient à imposer leur culture aux planteurs français. Finalement, les planteurs embrassèrent d'eux-mêmes la culture espagnole, les colons français se mariant dans des familles espagnoles et vice-versa, jusqu'à ce que les habitants de la Nouvelle-Orléans forment une culture unique, appelée Créole (d'après l'espagnol *crear*, créer). Les Créoles prospéraient, mais pas leurs maîtres. Ils étaient traités comme des enfants non désirés, refilés d'un parent impérial à un autre. Les Espagnols rendirent la Louisiane aux Français en 1800. Napoléon, cherchant des fonds pour ses campagnes européennes, la vendit aux États-Unis en 1803.

Le partenariat américain se trouva être ce qui pouvait arriver de mieux à la Nouvelle-Orléans. Alors que la jeune nation étendait

Maires de la Nouvelle-Orléans
1920–1924 Andrew J. McShane
1925–1926 Martin Behrman
1926–1930 Arthur J. O'Keefe

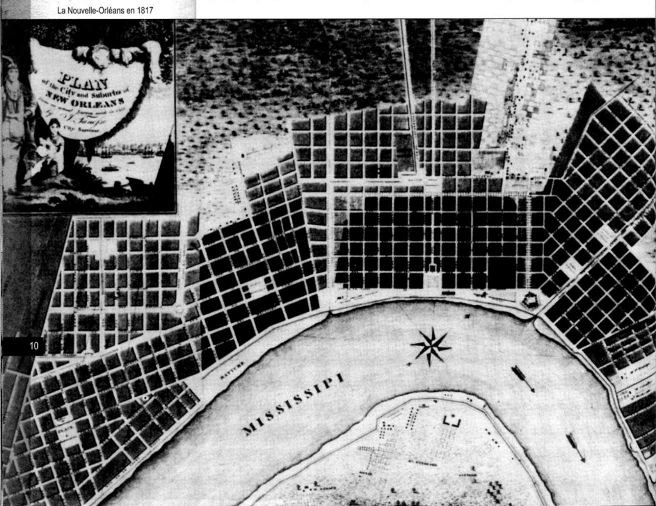
Gouverneurs de Louisiane
1920–1924 John M. Parker
1924–1926 Henry L. Fuqua
1926–1928 Oramel Hinkley Simpson

ses frontières vers l'Ouest, le Mississippi devint l'une des routes commerciales majeures des États-Unis. Et la Nouvelle-Orléans était la plus grande ville près de l'embouchure du fleuve. Avec l'invention du bateau à vapeur au début du dix-neuvième siècle, l'économie de la ville croissant s'épanouit grâce à l'influx de marchandises entrant et quittant son port, poussé par les puissantes roues à aubes des bateaux à vapeur. Le commerce sur la rivière rendit les Créoles encore plus fabuleusement riches qu'auparavant. Pour montrer leur gratitude, les Créoles rendirent une grande partie de cet argent à leur ville bienaimée. La Nouvelle-Orléans fut décorée par des manoirs opulents, des théâtres étourdissants et des citoyens bien habillés.

L'Âge d'Or de la Nouvelle-Orléans s'arrêta d'un coup, aussi brusque que violent. Le 26 janvier 1861, le corps législatif de la Louisiane vota la sécession des États-Unis d'Amérique pour rejoindre la Confédération rebelle. La Guerre Civile qui s'en suivi perturba le commerce du Mississippi avec le Nord. La marine fédérale fit subir un blocus dans le golfe, le débouché sud de la rivière. La ville croissant était prise dans un étau. Les défenseurs confédérés furent rapidement balayés par les forces de l'Union. Le 25 avril 1862, les troupes des États-Unis occupaient la Nouvelle Orléans. Les citoyens paniquèrent, brûlant une grande partie des quais pour que ces précieux hangars ne tombent pas entre les mains des yankees honnis. Des centaines de fortunes partirent en fumée ce soir-là. Des centaines d'autres disparurent pour financer le futile effort de guerre confédéré. Des plantations s'effondrèrent, leurs terres, leurs bâtiments et leurs récoltes saisies par les Nordistes. À la fin de la guerre en 1865, les états confédérés furent contraints à obéir à la Proclamation d'émancipation de 1863. L'argent perdu à la libération des esclaves réduisit plus d'un millionnaire en indigent en une nuit.

La Nouvelle-Orléans ne s'est jamais totalement remise de la Guerre civile. Si les Créoles dominèrent à nouveau le commerce du Mississippi après la Reconstruction et si quelques fortunes furent sauvées, la gaité qui était autrefois une partie intégrante de l'âme de la ville avait disparu avec la guerre. Hantés, ou simplement obsédés, par les fantômes de ses gloires passées, la Nouvelle-Orléans sembla se recroqueviller sur elle-même sans parvenir à évacuer sa frustration. La cité autrefois célèbre pour son élégance et son style devint connue pour son vice et sa corruption. Entre 1897 et 1917, les pères de la ville tentèrent d'endiguer l'épidémie d'anarchie. En suivant la suggestion de l'admerman Sidney Story, le conseil municipal établit une section de la ville, bordée par Saint Louis Street et Basin Street, où la prostitution était légale. Cet endroit devint le district chaud le plus célèbre de l'histoire de l'Amérique. L'alderman fut plutôt contrarié lorsqu'il reçut ironiquement le nom de Storyville. La musique jouée

La Nouvelle-Orléans en 1817



dans les bordels et les saloons était appelée *jass* de façon péjorative par l'élite créole, mais Storyville était l'exemple type du nouvel esprit de la ville. Les voyageurs venaient de l'autre bout du monde pour goûter à ses marchandises interdites et repartaient chez eux avec dans la tête cette nouvelle musique *jazz*.

Dans les années 1920, la Nouvelle-Orléans traverse une période de stagnation. La fermeture forcée de Storyville, due à l'entrée de l'Amérique dans la Grande Guerre, suivi de l'exode des musiciens de jazz (comme Louis Armstrong ou « Jelly Roll » Morton) vers Chicago et New York, puis la Prohibition portèrent des coups sérieux à l'aura de Reine des festivités de la ville. Le règne tempétueux de Huey P. Long, le célèbre gouverneur de Louisiane surnommé « Kingfish », n'a pas encore commencé. Toutefois, avec 425 000 résidents, la Nouvelle-Orléans est encore la plus grande ville du sud des États-Unis, un foyer d'intrigues politiques, de crimes violents et de vives tensions raciales. Les investigateurs s'y aventurant trouveront une cité dont le passé s'oppose perpétuellement à son présent. Ils devront surmonter les dangers de l'un et de l'autre s'ils souhaitent survivre.

Arriver à la Nouvelle-Orléans

La Nouvelle-Orléans est accessible par presque tous les moyens de transport. Malheureusement pour les fans du *Basin Street Blues*, le Mississippi est quasiment fermé au transport de passagers depuis le succès du chemin de fer. Les investigateurs peuvent prendre un train depuis Boston pour environ 20$. Ils vont couvrir environ 2 500 km en deux jours, avec un changement à Atlanta. Il y a plusieurs pistes d'atterrissage à l'extérieur de la ville. Les hydravions peuvent se poser sur le lac Pontchartrain. Le trajet de seulement sept heures coûte la somme de 250$. La Nouvelle-Orléans étant un port maritime important, des bateaux de voyageurs arrivent de Londres et de Lisbonne chaque semaine. Un ticket aller-retour en première classe coûte aux alentours de 250$ (ou 185£).

Climat

La Nouvelle-Orléans se trouve à la même latitude que le Caire et Shanghai, dans l'une des grandes zones chaudes du globe. La température moyenne de la ville est de 13° durant l'hiver et de 28° en été. L'humidité, avec un taux compris entre 70 et 80 %, est parfois oppressante. Les vêtements des investigateurs leur collent à la peau. La chaleur langoureuse contribue à l'attitude décontractée et indolente des habitants. La saison des ouragans dure de juin à novembre. L'apogée est en septembre, quand les orages déchaînés peuvent surgir de nulle part avec une rapidité terrifiante.

Géographie

Dans la ville, l'orientation des lieux n'est presque jamais décrite en terme de points cardinaux, mais plutôt par : côté-fleuve, côté-


Antoine's

lac, ville-haute et ville-basse (haut et bas faisant référence au sens du fleuve). La voie principale par rapport à laquelle on place les lieux est Canal Street, qui va de côté-lac à côté-fleuve et sépare ville-haute de ville-basse. Cette perspective géographique unique peut s'étendre aux indications de direction. « Il vit au coin côté-fleuve ville-basse du croisement de Saint-Charles et Jackson » est à la fois précis et exact.

Logement et restauration

La Nouvelle-Orléans est connue dans le monde entier pour l'excellente qualité de ses hôtels. Les mieux notés d'entre eux sont l'hôtel Lafayette (628 Saint-Charles Street) qui jouit de suites à l'européenne avec une salle de bain privée pour 7$ la nuit et le Roosevelt (123 Baronne Street) qui est actuellement appelé le Fairmont. La plupart des autres hôtelleries de la ville ont également un style plus ou moins européen, pour un tarif bien plus modeste. On trouve aussi des pensions dans le quartier français et le reste de la ville, où l'on peut louer des chambres à la semaine, à partir de 40$. Bien sûr, il y a toujours les auberges de jeunesses de la YMCA (au 936, Saint-Charles Avenue pour les blancs, et au 2220, Dryades Street pour les noirs) et de la YWCA (au 929, Gravier Street pour les blanches, et au 2436, Canal Street pour les noires), qui disposent de chambrées et de douches communes pour cinquante cents la nuit.

Comme on peut l'imaginer, les restaurants français de la Nouvelle-Orléans sont les meilleurs des États-Unis. Le plus connu est Antoine's (713 Saint-Louis Street) où passent la plupart des célébrités visitant ou résidant à la Nouvelle-Orléans. À l'arrivée, une spacieuse « salle des mystères » sert de l'alcool, grâce à des donations généreuses à la police. Peu des délicieuses entrées françaises coûtant moins de trois dollars, l'établissement devrait être évité par les investigateurs souffrant de problèmes financiers. On n'entre pas sans une réservation et une tenue de soirée. Le Gumbo Shop (721 Saint-Peter Street) propose une cuisine cajun légèrement trop chère dans un décor intimiste. Le nombre de place étant

réduit, il peut être utile de réserver. Les restaurants italiens sont eux aussi excellents, mais dans les années 1920, ils sont devenus des lieux très fréquentés par la Mafia.

La loi et le (dés)ordre

La Louisiane est le seul état de l'Union dont le système légal est fondé sur les lois civiles de la France plutôt que de l'Angleterre. Ces comtés sont appelés des paroisses ; la Nouvelle-Orléans appartient à la paroisse d'Orléans. La ville est gouvernée par un maire, un conseil municipal et sept commissaires, tous élus publiquement par sept districts municipaux et dix-sept quartiers.

Bien sûr, la Nouvelle-Orléans n'est pas appelée la Grosse Facile (ou *Big Easy*) pour rien. Les politiciens de la ville croissant ont toujours eu les mains dans la poche de quelqu'un. Au dix-neuvième siècle, c'était dans celles des barons des chemins de fer. Au vingtième siècle, ce sont celles des magnats du pétrole, de la Mafia, du Ku Klux Klan et des lobbyistes de la légalisation du jeu. L'expression « policier honnête » est presque un oxymore. Les investigateurs se rendront compte qu'un petit pot-de-vin peut avoir de grands effets. Toutes ces magouilles et cette corruption ont valu un autre titre à la Nouvelle-Orléans : la ville oubliée par le souci.

La prostitution sévit dans toute la ville, sans frontière de classe ou de race. Chaque section de la ville a ses maisons de mauvaise réputation, peuplées de « femmes notoirement abandonnées à la lubricité » comme les appellent d'anciens statuts. Les prix varient en fonction de l'emplacement du bordel. Plus le quartier est mal famé, moins la passe est chère. Les maisons closes les plus classieuses font honte aux manoirs les plus aisés du district du Jardin, resplendissants dans leur opulence du dix-neuvième siècle français. Comme les prostituées n'ont jamais eu le droit de racoler les clients en public (même à l'époque de Storyville), elles se cachent souvent derrière des rideaux aux fenêtres du premier étage, d'où elles appellent les clients potentiels dans les rues. Elles laissent une part de 10 % de leurs bénéfices de la nuit sur le porche pour les policiers en patrouille. Si les investigateurs passent tôt le matin, ils peuvent s'interroger sur les piles de monnaie posées sous les porches de certaines maisons. Normalement, les femmes dévoyées qui ne partagent pas leurs revenus sont les seules à être dérangées par les autorités.

Durant la prohibition, la Nouvelle-Orléans était appelée « la ville la plus humide d'Amérique ». Les clandés et les boîtes de nuit prospéraient depuis 1923, grâce à une pléthore de pots-de-vin et d'alcool du milieu. Quand l'agent Izzy Einstein effectua son tour de la nation pour voir où l'on pouvait acheter de l'alcool illégal le plus rapidement, la Nouvelle-Orléans gagna haut la main. Il fallut à l'agent du Trésor trente-cinq secondes pour mettre la main sur une bouteille de gnôle. Le conducteur de taxi qui l'emmenait de son hôtel au quartier français lui en vendit dans son véhicule !

L'alcool illicite va main dans la main avec les paris illicites, une vieille tradition de la Nouvelle-Orléans. La plupart des bars appartenant à la Mafia sont d'abord des casinos illégaux, et ensuite seulement des clandés. On trouve des établissements similaires dans les « salles du fond » d'épiceries, de cafés, de restaurants, d'entrepôts et de résidences privées. Les jeux les plus courants sont la roulette, le faro, le keno et le blackjack. Toutefois, les investigateurs doivent faire attention avant de tenter leur chance. Il y a 40 % de chances que la salle de jeu qu'ils fréquentent soit malhonnête. Les croupiers ont reçu l'ordre de laisser un client gagner gros pour quelques tours, pour reprendre les gains de la victime dans le dernier round. Si les investigateurs réussissent des tests de *Trouver Objet Caché*, ils repèrent la tricherie, mais la plupart des casinos illicites ont assez d'hommes de main armés pour décourager les investigateurs de chercher à se venger.

Coutumes sociales

La compétence *Crédit* sera particulièrement utile aux investigateurs dans la ville croissant, car peu de cités américaines sont aussi obsédées par la race, l'ethnicité et la classe que la Nouvelle-Orléans. Ces facteurs déterminent fréquemment si les personnages non-joueurs réagissent favorablement ou défavorablement aux investigateurs. Ils jouent donc sur le niveau de compétence de *Crédit*.

Il faudrait une armée de sociologues pour analyser les complexités de l'identité raciale à la Nouvelle-Orléans, mais voici quelques indications générales. On fait une distinction sociale entre les personnes de descendance africaine pure (dans les années 20, on parlera plus couramment de « personne de couleur » ou de « nègre » que de noir) et les noirs possédant du sang espagnol ou français. Ces derniers sont appelés « Créoles de couleur ». Si par le passé, les Créoles de couleur bénéficiaient d'un statut légal presque égal à celui des blancs, les règlements de ségrégation raciale de l'après Guerre civile ont mis dans la même catégorie de citoyens de seconde classe toutes les personnes possédant du sang africain. Toutefois, comme leurs homologues blancs, les Créoles de couleur font encore preuve d'un attachement sentimental à leurs gloires passées. Ils ont tendance à regarder de haut les personnes ayant plus de sang africain qu'eux. La hiérarchie est plus ou moins la suivante : un *octoroon* est un huitième africain, un *quadroon* est un quart africain et un mulâtre est à moitié africain.

Cependant, quelle que soit sa race, plus la famille d'un investigateur est bien installée, meilleur sera son crédit aux yeux des Créoles. Les noirs catholiques sont nettement supérieurs socialement aux noirs protestants, puisqu'ils sont plus nombreux à pouvoir faire remonter leur lignée à des noirs libres avant l'Émancipation. Si une personne noire ou Créole de couleur peut faire remonter sa famille aux esclaves des Créoles, elle gagne immédiatement le respect des habitants blancs. Les Espagnols et les Français sont traités comme des ambassadeurs royaux par les Créoles. Les Nord-Américains, les Anglais

et les Allemands sont tolérés par les Créoles (qui se considèrent comme Américains par accident, plutôt que par choix), mais sont considérés comme des barbares.

La pauvreté est toujours embarrassante, et les Créoles n'ont que mépris pour la « racaille blanche », les travailleurs urbains pauvres et les fermiers cajun ruraux, ou leurs descendants. Peu importe l'ancienneté d'une famille, la racaille blanche sera toujours de la racaille blanche. Les habitants de la Nouvelle-Orléans pensent que la valeur d'un individu vient de sa lignée, pas de sa richesse ; même si une racaille blanche parvient on ne sait comment à faire fortune, il sera toujours méprisé.

Tout en bas de l'échelle sociale se trouvent les Irlandais, les Italiens, les Polonais, les Slaves et les autres Européens de l'Est. Bien que leur couleur de peau puisse les placer au-dessus des noirs dans l'opinion des Créoles, l'immigration massive de ces groupes en Louisiane a provoqué l'hostilité des habitants d'origine. Cette élite se sent menacée par le succès politique et financier que certains groupes ethniques, les Irlandais et les Italiens en particulier, ont eu en ville. Ils les évitent comme la peste.

L'auteur hésite à assigner des bonus et malus chiffrés aux tests de *Crédit*. Ils sont laissés à la discrétion du Gardien. En règle générale, lorsque des investigateurs discutent avec des personnes de leur propre race, nationalité et ethnicité, ils ne reçoivent aucun bonus ou malus. Les différences de nationalité et d'ethnicité devraient être prises en compte, selon les indications précédentes, pour établir un modificateur de *Crédit*. Les différences raciales sont légèrement plus complexes. Si les blancs néo-orléanais proclament fièrement que leur cité n'est pas sujette au préjudice racial, le Sud des années 1920 est toujours fermement soumis à la politique de ségrégation raciale, que l'on appelle aussi « Jim Crow ». Elle aura un impact important sur les investigations.

Vivre avec Jim Crow

Le détail exact des lois « Jim Crow » (baptisées d'après un personnage noir joué par un artiste blanc au visage noirci) varie selon les états. En Louisiane, tous les lieux publics, dont les hôtels, les bibliothèques, les cinémas, les théâtres, les restaurants, les écoles publiques, les hôpitaux et les ailes de prisons, sont séparées pour les blancs et les noirs. Les noirs ne sont pas admis dans les établissements blancs quelles que soient les circonstances, alors que les blancs peuvent entrer dans ces hôtels ou des théâtres noirs sans autre conséquence que des regards irrités des clients noirs. Certains marchands blancs refusent de servir les noirs, et vice-versa, mais c'est un choix individuel plutôt qu'une loi. Des toilettes, des distributeurs d'eau et des places de transports publics séparés sont réservés aux blancs et aux noirs (l'arrière d'un tramway ou d'un bus est invariablement la « section colorée »). Le métissage, c'est-à-dire les rapports sexuels ou les mariages entre personnes de races différentes, est interdit par la loi et la coutume ; c'est l'une des pires transgressions sociales que l'on puisse commettre dans le Sud profond.

Grâce à Jim Crow, les noirs et les blancs vivent dans deux mondes distincts qui se croisent rarement. De façon générale, les noirs préfèrent éviter de parler franchement avec des blancs qu'ils ne connaissent pas. La plupart des noirs adoptent une façade satisfaite pour les blancs, pour éviter les accusations d'arrogance ou d'être victime de brutalité raciale gratuite. En conséquence, un investigateur blanc abordant avec insouciance un PNJ noir pour lui poser des questions sera regardé par suspicion au mieux ou par un mur d'ignorance feinte au pire. Surtout en présence de blancs originaires du Sud, les PNJ noirs ne diront jamais rien à un blanc qui puisse être interprété comme une critique d'un autre blanc (particulièrement si cela pourrait incriminer un blanc dans une activité potentiellement illégale). Ils évitent totalement les blancs du Nord, puisque les noirs savent que les blancs du Sud ne supportent pas que les noirs puissent apprendre des idées « contraires » des Yankees. Les investigateurs blancs espérant obtenir des informations significatives des PNJ noirs doivent d'abord faire des efforts considérables pour prouver qu'ils sont dignes de confiance.

Inversement, les investigateurs noirs seront traités par les PNJ blancs avec des attitudes allant d'une condescendance amusée à une franche hostilité. S'ils sont accompagnés par d'autres blancs, les investigateurs noirs auront plus de facilités dans leurs entrevues et leurs interrogatoires. Mais ils n'auront aucun succès s'ils sont seuls. Même des noirs du Nord (ou des mulâtres, des *quadroon* ou des *octoroon*) souffriront de l'indignité de la ségrégation raciale. Ils pourront avoir à porter les uniformes de chasseur d'hôtel ou de serveur pour s'introduire dans des hôtels ou des restaurants réservés aux blancs afin d'interroger des suspects.

Si les investigateurs désobéissent de façon flagrante aux codes sociaux de Jim Crow, par exemple un investigateur blanc s'asseyant dans la section « Personnes de couleur uniquement » d'un tramway, ils n'obtiendront pas le respect des blancs ou des noirs. Les personnages blancs progressistes (ou les joueurs avec des attitudes du XXIème siècle) seront peut-être sidérés que les PNJ noirs réagissent très mal aux incidents de ce genre. Les joueurs doivent comprendre que la plupart des noirs néo-orléanais étaient aussi conservateurs et aussi attachés à leurs identités raciales que les blancs. Si des investigateurs noirs s'engagent dans des activités similaires, ils provoqueront les vociférations de blancs indignés, voire pire. Même si cela risque de déplaire fortement aux joueurs, les personnages ont intérêt à faire leur la maxime « À Rome, fais comme les Romains » pour éviter d'attirer l'attention sur eux ou de s'aliéner des alliés potentiels.

Toutefois, il convient de noter que si le Gardien pense que ces éléments raciaux ou ethniques risquent de mettre ses joueurs mal à l'aise, il peut les atténuer ou les oublier. *L'Appel de Cthulhu* est avant tout un jeu ; le plaisir des joueurs passe avant la vraisemblance historique.

Générateur de noms créoles et cajuns

Lancez 2D10 deux fois, puis consultez les tables suivantes pour obtenir le nom d'un PNJ ou d'un PJ néo-orléanais. Les cajuns choisissent souvent des noms de personnes ou de lieu dans les mythologies grecque et romaine ; il n'est pas rare qu'un Cajun ait un nom de famille français et un prénom comme « Héraclès » ou « Perséphone ». Les noms classiques ne sont pas prononcés à la façon grecque correcte, mais à la façon française, en mettant l'accent sur la dernière syllabe (plutôt que la seconde).

Prénom

	masculin	féminin
2	Adrien	Caroline
3	André	Catherine
4	Antoine	Cécile
5	Baptiste	Christine
6	Claude	Claire
7	Eugène	Colette
8	François	Delphine
9	Gaspard	Emmanuelle
10	Georges	Évangeline
11	Henri	Gabrielle
12	Jacques	Josette
13	Jean	Madeline
14	Joseph	Marie
15	Lazare	Micheline
16	Louis	Monique
17	Pierre	Nathalie
18	Philippe	Nicole
19	Sébastien	Simone
20	Théodore	Yvette

	Nom de famille
2	Allain
3	Benoit
4	Cormier
5	Dugas
6	Étienne
7	Fournet
8	Goudeau
9	Herbert
10	Lacombe
11	Lambert
12	LeBlanc
13	Mouton
14	Narcisse
15	Picard
16	Primeaux
17	Savoy
18	Sénégal
19	Thibodeaux
20	Vallier



William Faulkner

28 ans, jeune journaliste

APP	13	Prestance	65 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	60

Compétences

Athlétisme : football	72 %
Culture artistique : talents d'acteur	53 %
Équitation	71 %
Métier :	
- relieur	54 %
- alcoolique	95 %
Persuasion	45 %
Pilotage	42 %
Sciences humaines : histoire	61 %

Langues

Anglais	82 %
Français	20 %

Combat

Armes de poing	53 %

Journaux

Les deux principaux quotidiens de la Nouvelle-Orléans sont un journal conservateur, le *Times-Picayune* et un autre un peu plus progressiste, l'*Item*. *L'Abeille* ferme en 1925, ne laissant que le *Courrier de la Nouvelle-Orléans* aux lecteurs de langue française. Comme dans toutes les régions métropolitaines, des journaux du monde entier sont disponibles dans la plupart des kiosques.

Une coutume propre à la Nouvelle-Orléans consiste à passer des petites annonces dans les journaux pour remercier les saints et les personnalités catholiques d'avoir répondu à leurs prières. Si les investigateurs parcourent les annonces de l'édition du dimanche, ils seront intrigués de lire :

- MERCI à la Sainte Mère et aux saints [10 noms de saints] pour leur aide perpétuelle. M. E. K.
- MERCI à Jésus, Marie et Joseph pour la faveur accordée. S. A. E.
- MILLE mercis à saint Raymond, à saint Michel l'archange, à Notre Dame du Prompt Secours et à mon ange gardien pour les faveurs extraordinaires qu'ils m'ont accordées. D. C. W.

Des investigateurs rusés peuvent exploiter cette coutume pour envoyer des messages codés à des informateurs ou des camarades.

William Faulkner (1897-1962)

En 1925 et 1926, l'écrivain américain futur titulaire du prix Nobel 1949, est un poète sans le sous, vivant dans un appartement exigu du quartier français. Il a récemment publié un recueil de vers, *Le Faune de marbre*, qui a reçu des critiques mitigées. Il sera utile aux investigateurs dans la mesure où il est un pilier du milieu artistique naissant du Vieux Carré. En particulier, c'est un ami intime de Sherwood Anderson, un auteur plus connu (à l'époque) pour *Dark Laughter* ou *Winesburg, Ohio*, qui vit à Jackson Square. Les investigateurs rencontreront probablement Faulkner durant son travail alimentaire, comme correspondant et auteur de fiction pour le *Times-Picayune* de la Nouvelle-Orléans. Aimant l'imposture, Faulkner prétend souvent faire de la contrebande d'alcool ou fait semblant de boiter. Les investigateurs seront impressionnés par ses belles manières, sa voix douce et son intensité contrôlée.

Clubs

La légende du jazz, « Jelly Roll » Morton, a dit à propos de sa ville natale : « La Nouvelle-Orléans est obsédée par les organisations. Je n'ai jamais vu d'aussi beaux clubs ailleurs. » Les sociétés indiquées ci-dessous ne sont qu'une fraction des clubs présents en ville. Pour des investigateurs, l'appartenance à un club est le moyen le plus simple de rencontrer des citoyens importants et influents. Seuls les membres à part entière peuvent proposer la candidature des investigateurs ; elle doit ensuite être acceptée par un quorum de membres à part entière. Ils auront ensuite accès aux installations du club.

- **Boston Club**, au 824, Canal Street, hommes blanc uniquement. Fondé en 1841 par des marchands souhaitant disposer d'un havre de paix où se détendre loin de chez eux. Tous les hommes riches et prospères de la Nouvelle-Orléans appartiennent au Boston Club. Leur pavillon, l'ancienne salle de pari McGrath & Compagnie de triste réputation, propose plusieurs salles de lecture, un restaurant français (pour les membres uniquement, pas les invités) et une salle de jeu. Le nombre de membres est limité à 400.

- **Orléans Club**, au 5005, Saint-Charles Avenue, femmes blanches uniquement. Fondé en 1925 par des femmes aisées s'intéressant à l'art, la musique, la littérature et la politique. Leur siège possède une salle de jeu, une bibliothèque, une salle de conférence et des appartements pour les visiteurs. Le nombre de membres est limité à 750.

- **Pickwick Club**, au 1028, Canal Street, hommes blancs uniquement. Ce club a été fondé en 1857 par un groupe de jeunes notables du district du Jardin. C'est l'organisation-mère du Comus Krewe, la plus ancienne des Krewe du mardi gras. Le nombre de membres est limité à 150.

- **Round Table Club**, au 6330, Saint-Charles Avenue, hommes blancs uniquement. Fondé en 1898 par les intellectuels et les hommes de lettre aisés de la ville, qui souhaitaient établir un forum pour les sciences, l'art et la littérature. Son siège possède une bibliothèque impressionnante, remplie par des bourses financées par des membres et des habitants de la ville. Le club est surtout connu pour les conférenciers exceptionnels qu'il attire. Les discours de personnes d'un intérêt inhabituel sont ouverts aux non-membres. Le nombre de membres est limité à 300.

- **San Jacintho Club**, au 1422, Dumaine Street, hommes noirs uniquement. Une organisation philanthropique, se dévouant à l'amélioration de la vie sociale et civique de la communauté noire. Les San Jacinthos, comme la plupart des clubs noirs, sont très fiers de leur fanfare. Ils improvisent régulièrement des parades dans les rues. Leur pavillon possède une salle de gymnastique bien équipée, avec un ring pour les aspirants boxers. Il n'y a pas de limite au nombre de membres.

Le mardi gras

Le dernier jour du calendrier païen tombait au milieu de l'hiver et était l'occasion d'une grande célébration. Une fête copieuse récompensait les préchrétiens d'avoir été économes durant la saison froide. Elle leur permettait de se réjouir de l'approche rapide du printemps. La montée du catholicisme n'a pas effacé ses rites de la mémoire des fidèles. Comme toutes les fois, le christianisme a fini par s'accommoder et s'adapter aux religions qui l'ont précédé. Le festival du milieu de l'hiver est devenu *mardi gras**, le jour précédent le commencement du carême, quarante jours (sans compter les dimanches) avant Pâques. Le carnaval du mardi gras en Europe date du cin-

* *en français dans le texte*

quième siècle. La Louisiane francophile a célébré le mardi gras depuis au moins 1699. À la Nouvelle-Orléans, le mardi gras est fêté dans toute la ville. Il est devenu l'apogée du calendrier social de la ville croissant.

Bien que le carnaval ne commence pas avant le jeudi précédant mardi gras, les préparatifs prennent toute l'année. Le festival est parrainé par plusieurs clubs, ou krewes, formées spécifiquement dans ce but. Les krewes adoptent des titres pseudos-occultes, comme le Krewe mystique de Comus, les Grands Prêtres de Mithras ou les Atlantes, et dissimulent leurs activités sous le voile du secret. Leurs projets de bals, de chars et de costumes doivent être cachés aux autres krewes, car ils sont tous dans une compétition tacite pour donner le spectacle le plus cher, le plus imaginatif et le plus impressionnant. Vers la fin décembre, les krewes commencent à organiser leurs bals costumés, d'une l'opulence à couper le souffle. L'entrée se fait uniquement sur invitation. Si un investigateur reçoit des tickets pour un bal costumé, il doit le considérer comme un honneur. La carte d'invitation (bleu pour les hommes, rose pour les femmes) porte le nom de l'invité et le thème (cf. l'encart) du bal imprimé en feuilles d'or. Le thème du bal détermine le type de costume que les invités doivent porter. Les investigateurs peuvent s'attendre à dépenser au moins 200$ pour leur costume de la soirée. Dans les années 1920, seuls les hommes ont le droit de porter des masques. Les femmes créoles portent des bijoux importés de Paris pour l'occasion. Le bal est précédé d'une parade commençant à 7 heures du matin. La cour du krewe, dans ses plus beaux atours, traverse les rues de la Nouvelle-Orléans sur d'énormes chars. La procession s'arrête devant la salle ou le manoir où doivent se dérouler les danses, qui a été décoré en fonction du thème. Par exemple, pour la Fantaisie de la mer de 1923, la salle de bal de la Rex Organization était couverte de serpentins bleu vif, de sable, d'étoiles de mer et d'hippocampes, et des serviteurs soufflaient des bulles sur les danseurs. La fête culmine avec l'annonce de la reine de la cour du krewe, qui est choisie parmi plusieurs candidates invitées anonymement par le krewe. Quand les investigateurs assistent à un bal costumé, ils n'en partiront pas avant l'aube et peuvent se trouver embarqués dans plusieurs intrigues romantiques.

Durant le festival à proprement parler, la Nouvelle-Orléans prend ce qui ressemble à un week-end de cinq jours. On ne peut quasiment rien faire, les rues débordant littéralement de fêtards portant des masques incroyables, buvant ouvertement, fumant, riant, chantant et dansant. C'est une rivière humaine avec un millier de courants différents. Les investigateurs s'aventurant sur les *banquettes** (c'est ainsi que les habitants appellent les trottoirs) rencontreront des ivrognes masqués leur proposant de partager un verre, ou les tirant vers une maison voisine faire la fête. Les jongleurs, les nains en uniforme, les avaleurs de sabres et les dresseurs se produisent dans les rues. Mardi gras est un spectacle permanent, en plein air. Ses foules aux costumes aussi grotesques que le comportement sont parfaites pour se perdre, ou pour être suivi à distance sans s'en rendre compte.

Les noirs participent aux festivités autant que les blancs. L'un des grands moments du carnaval est l'arrivée du roi Zoulou, le dirigeant fictif de l'Afrique. Une foule de blancs et de noirs se tasse autour du New Basin Canal dès dix heures du matin pour attendre le remorqueur miteux transportant le monarque. Il est habillé d'une combinaison noire, le visage peint, une jupe en herbe et tient un os de jambon en guise de sceptre. Il est accueilli par le Zulu Aid and Pleasure Club, un krewe de noirs, puis mène une parade vers une entre-


Char du mardi gras

* *en français dans le texte*

Quelques thèmes de bals costumés de mardi gras

1920
La vison de Belshazzar
(Grands Prêtres de Mithras)

1921
Ali-baba et les quarante voleurs
(Krewe of Osiris)

1922
Le pays féerique du Père Noël
(Falstaffians)

1923
Fantaisie de la mer
(Rex Organization)

Mythes et légendes des indiens d'Amérique du Nord
(Krewe of Proteus)

1924
Roi Tut d'Égyte
(Athenians)

1925
Contes et romances du Japon ancien
(Krewe of Proteus)

1926
Divinités de la mythologie grecque
(Knights of Monus)

Forêt de Sherwood
(Nereus)

1927
La Mère l'Oie
(Nereus)

1928
Héros de l'histoire et de la légende
(Krewe of Proteus)

La cité d'émeraude d'Oz
(Elves of Oberon)

1929
Le palais merveilleux du bon génie
(Atlanteans)

1930
Peter Pan
(Elves of Oberon)

prise de pompe funèbre de Rampart Street, où se tient une grande fête.

À onze heures piles le mardi gras, Rex, roi du carnaval et seigneur du désordre, entame sa parade sur les notes de *If I ever cease to love*. La parade de Rex est invariablement la plus opulente et la plus suivie. Lui et sa cour passent dans les rues sur des chars si hauts que le roi peut remplir les verres des spectateurs sur les balcons du Vieux Carré à l'aide de sa propre bouteille de champagne. Rex fait une pause à la mairie pour recevoir les clés de la ville des mains du maire, puis il finit son voyage au Boston Club (cf. page 14), où l'on donne un bal en son honneur.

Les parades et les fêtes durent toute la journée, culminant avec la procession de Comus, roi du Krewe mystique et dieu de l'humour et du rire. Cette parade nocturne commence à sept heures du soir. Elle a un air étrange, des hommes noirs bordant les chars de chaque côté, portant des torches allumées. Une fois terminée, la plupart des fêtards retirent leurs masques et vont se coucher en titubant, tandis que les membres et les invités du krewe assistent au bal de Comus.

Les bals de Rex et Comus ont lieu dans des salles adjacentes. Lorsque sonne minuit, on retire la cloison entre les deux, et toutes les personnes présentes portent un toast avant de rentrer chez elles. Toutefois, les membres les mieux placés restent réveillés toute la nuit, à entamer les préparations pour surpasser les autres krewes lors du carnaval de l'année suivante.

La Nouvelle-Orléans à d'autres périodes

La ville croissant a ceci d'unique parmi les métropoles américaines qu'elle n'a pas radicalement changé au fil des ans. Bien sûr, comme toutes les villes, il y a des modifications ici et là. Certains bâtiments municipaux sont reconstruits ou déplacés, certains édifices brûlent, mais en majeur partie, la description physique de ce livre correspond à la Nouvelle-Orléans depuis 1803. Ce sont les attitudes qui ont changé.

La Nouvelle-Orléans des années 1890 est encore plus sordide que celle des années 1920, si c'est possible. Un raz-de-marée d'immigrants a dépassé les capacités de la municipalité. La ville a un côté ville du Far West : les égouts enterrés sont un concept futuriste et la plupart des rues ne sont pas encore pavées. Les escrocs irlandais (du « Irish Channel », un quartier entre Constance Street et le fleuve) et les mafieux italiens (particulièrement le redouté Black Hand Gang, établi autour de Gallatin Street) luttent violemment pour contrôler la ville. Les assassinats en pleine rue ne sont pas rares. Storyville n'a pas encore été formée pour contenir le vice omniprésent dans une section de la ville. Une arnaque de l'époque implique une opération de traite des blanches menée depuis des agences théâtrales. De jeunes femmes rêvant de devenir actrices sont droguées par des dandys beau-parleurs, puis vendues à des bordels de Basin Street à Hong Kong.

Dans les années 1990, l'explosion du tourisme a transformé les caractéristiques uniques de la Nouvelle-Orléans en une industrie multimillionnaire. Le Superdome, le centre de convention et l'aéroport international ont été construits pour recevoir les flux de curieux. Alors que le vaudou n'était évoqué qu'en murmurant, il y a maintenant un musée du Vaudou, des visites guidées des marais vaudous, des poupées vaudous souvenir portant des t-shirts du quartier français et même une bière vaudou. Bourbon Street est devenu un Disneyland pour les alcooliques et mardi gras est un rite de passage pour les rustres de toutes les universités de la nation. Malgré tout, les mystères de la ville croissant fleurissent librement derrière ces distractions éblouissantes, attendant que des investigateurs intrépides les découvrent.

Exemples d'occupations de la Nouvelle-Orléans des années 1920

Les Gardiens basant une campagne à la Nouvelle-Orléans peuvent proposer ces occupations à leurs joueurs. Les joueurs doivent se rappeler que la majorité des Néo-orléanais de souche sont bilingues en français et en anglais. Le cajun est un dialecte du français. Une compétence en *Français* de 60 ou plus offre une compétence de *Cajun* égale à la moitié de leur compétence en *Français* (et vice-versa).

Chasseur cajun

Compétences d'occupation :
Armes à feu : armes d'épaule,
Athlétisme,
Cajun (Langue maternelle),
Discrétion,
Navigation,
Orientation,
Pister,
Se Cacher

Particularités :
Compétence : *Imitation des cris d'animaux*
+ 10 % à la compétence *Pister*
1 point d'Aplomb

Cercles d'influence :
Globe-trotters, Notables, Fonctionnaires

Équipement fétiche :
Son arme fétiche qui lui procure un bonus de 10 % en Armes à feu (uniquement avec cette arme)

Propriétaire créole

Compétences d'occupation :
Armes blanches : armes de mêlée,
Comptabilité,
Crédit,
Culture artistique : spécialité à choisir,
Droit,
Équitation,
Langue*,
une autre compétence en tant que spécialité personnelle

Particularités :
Compétence : *Donner des ordres aux ouvriers*
+ 10 % à la compétence personnelle
+ 1 en CONstitution

Cercles d'influence :
Notables, Fonctionnaires, Business

Équipement fétiche :
Son chapeau de planteur qui lui procure un bonus de 10 % dans les compétences d'influence, en fonction de la perception que l'interlocuteur a des « propriétaires terriens »

Hounsi*

(investigateurs noirs uniquement)

Compétences d'occupation :
Baratin,
Culture artistique : danse, percussions ou chant,
Premiers Soins,
Psychologie,
Sciences de la vie : histoire naturelle,
Sciences de la vie : pharmacologie,
Sciences occultes,
plus le sortilège Contacter un Loa et un sortilège d'Enchantement vaudou

Particularités :
Compétence : *Inspirer confiance à son interlocuteur*
+ 10 % à la compétence *Sciences occultes*
+ 1 en POUvoir

Cercles d'influence :
Cultes, Sans-abri, Forces de l'ordre

Équipement fétiche :
Tout objet indiquant son statut d'*hounsi* (grigris, talisman...) qui lui procure un bonus de 10 % dans les compétences d'influence (envers toute personne sensible à ce statut)

Musicien de jazz

Compétences d'occupation :
Baratin,
Culture artistique : instrument ou chant,
Discrétion,
Dissimulation,
Écouter,
Pratique artistique* en tant que spécialité personnelle.
Psychologie

Particularités :
Compétence : *Interpréter différemment les faits*
+ 10 % à la compétence *Culture artistique**
+ 1 en EDUcation

Cercles d'influence :
Culturel, Gotha (mécènes), Business

Équipement fétiche :
Son instrument , son atelier ou bien son club qui lui procurent un bonus de 10 % en *Pratique artistique*

Capitaine de bateau

Compétences d'occupation :
Athlétisme,
Langue*,
Natation,
Navigation,
Négociation,
Orientation,
Sciences humaines : anthropologie,
et au moins une compétence d'armes

Particularités :
Compétence : *Donner des ordres pour les manoeuvres*
+ 10 % à la compétence Navigation
1 point d'Aplomb

Cercles d'influence :
Globe-Trotters, Pègre, Fonctionnaires

Équipement fétiche :
Son équipement d'orientation qui lui procure un bonus de 10 % en *Orientation*

Traiteur*

(investigateurs femmes uniquement)

Compétences d'occupation :
Cajun (Langue maternelle),
Médecine,
Persuasion,
Premiers Soins,
Psychologie,
Sciences de la vie : histoire naturelle,
Sciences de la vie : pharmacologie,
Sciences occultes

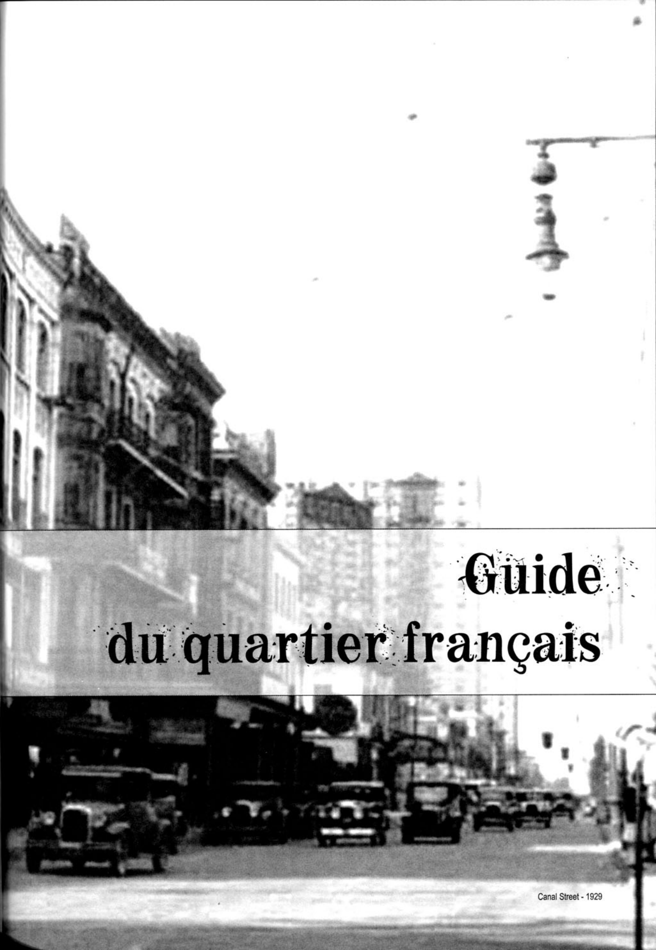
Particularités :
Compétence : *Réconforter autrui*
+ 10 % pour résister à toutes les maladies, microbes et autres vecteurs contagieux
1 point d'Aplomb

Cercles d'influence :
Santé, Notables, Anarchistes

Équipement fétiche :
Son équipement de guérisseuse qui lui procure un bonus de 10 % en Médecine

* Les joueurs souhaitant interpréter ces rôles doivent d'abord en demander la permission de leur Gardien. Un *hounsi* est défini page 74 ; un *traiteur* ou *sage-femme* page 62.


FOR
RENT



Guide du quartier français

Canal Street - 1929

Guide du quartier français

La Vieille Ville murmure : reste avec moi. Je suis vieille, mais tu n'as jamais rencontré de jeunette plus belle que moi. Je vis dans l'été éternel, je rêve sous un ensoleillement perpétuel, je dors à la clarté magique de la lune. Mes rues sont émaillées d'ombres étranges et nettes. Parfois, l'Ombre de la Mort s'abat sur elles, mais tu n'as pas à avoir peur, car tu es en sécurité.

Lafcadio Hearn,
Leaves from the Diary of an Impressionist (1911)

Quand on parle de la Nouvelle-Orléans, on pense généralement au quartier français. Cela vient en partie du fait que le *Vieux Carré** était autrefois l'intégralité de la Nouvelle-Orléans. En 1788, une bougie mal placée sur un autel catholique créole mit le feu à des tentures, provoquant un incendie qui réduisit toute la ville en cendres. Le gouverneur espagnol Miró ordonna qu'une nouvelle ville soit bâtie sur les ruines de l'ancienne. Ses architectes conçurent un quadrillage d'avenues formant le cœur de la nouvelle Nouvelle-Orléans (que le Vieux Carré soit un projet espagnol fait qu'il a souvent été appelé le quartier espagnol). Avant que de grands nombres d'Américains n'arrivent en ville au début du dix-neuvième siècle, ce que l'on appelait alors le quartier français ne connut pas d'agrandissement significatif. Le tracé en quadrillage a survécu dans les années 1920. Beaucoup de bâtiments du quartier français datent du dix-huitième siècle.

L'autre raison pour laquelle on confond la Nouvelle-Orléans avec le quartier français est que le Vieux Carré est la section la plus caractéristique de la ville. Comme son nom le suggère, les visiteurs américains trouvent à l'architecture du quartier français une allure européenne. Ses bâtiments aux murs de plâtre, si tassés le long des avenues pavées que les allées sont quasiment inexistantes, donnent l'impression d'entrer dans un pays étranger. Le Vieux Carré est aussi le centre historique, culturel et nocturne de la ville croissant. Elle contient tous ses principaux restaurants, clandés, musées, clubs de jazz, monuments et dancings. Les rues du quartier restent bruyantes et pleines de monde bien après minuit.

Comme les investigateurs passeront sans doute une bonne partie de leur temps dans le Vieux Carré, ce chapitre le décrit en détail. D'une façon générale, si on se dirige ville-basse, en s'éloignant de Canal Street, on entre dans un district presque exclusivement résidentiel. Les magasins et les clubs sont plutôt regroupés à l'extrémité sud. Étonnamment pour le Sud profond, les noirs et les blancs vivent côte à côte, dans des voisinages « poivre et sel ». La ségrégation s'applique pour tout le reste. De nombreux appartements et pensions du quartier français abritent des écrivains, des peintres et d'autres artistes sans le sou. Dans les années 1920, le Vieux Carré a été redécouvert et colonisé par la communauté artistique. On l'appelle « le Greenwich Village du Sud ». De vieilles familles créoles vivent toujours dans des manoirs qu'elles possèdent depuis des siècles. Souvent, elles ont perdu toute leur fortune au fil des ans, et leurs maisons ne sont plus que des taudis infestés de rats. Les patriarches et les matriarches créoles s'efforcent avec obstination de sauver les apparences, gardant leurs héritages poussiéreux et ternis dans des demeures délabrées, s'accrochant à des reliques du passé.

Plusieurs lignes de tramway circulent dans le Vieux Carré (dont la ligne nommée Désire, rendue célèbre par Tennessee Williams), mais la marche reste le moyen de transport préféré. Tous les endroits décrits dans ce chapitre sont à une demi-heure à pied les uns des autres. Le trafic automobile est presque toujours léger. Le ferry de Canal Street effectue un trajet depuis un dock de l'extrémité sud-est du boulevard qui porte son nom jusqu'à Algiers, une banlieue de l'autre côté de la rivière, pour dix cents seulement.

Étienne-Laurent de Marigny

Généralement considéré comme le plus grand mystique, antiquaire et mathématicien américain actuel, De Marigny vit dans le quartier français avec une horloge à quatre branches qui lui donne l'heure de sphères au-delà de notre réalité. Créole né à la Nouvelle-Orléans, De Marigny s'est engagé dans la légion étrangère durant la Grande Guerre. Là, il a rencontré un natif d'Arkham, Randolph Carter. Partageant un intérêt pour les Terres oniriques, les deux hommes se lièrent d'amitié. Après la guerre, ils voyagèrent en Europe à la recherche de savoir occulte. Si, initialement, De Marigny initia Carter aux secrets du Mythe (particulièrement à Bayonne, dans le sud de la France), le Yankee finit par dépasser le Créole. Dans son testament, le maître rêveur désigna De Marigny comme exécuteur testamentaire de ses biens. Après la disparition inexpliquée de Carter en 1928, De Marigny hérita du gros de sa collection de curiosités mystiques, y compris la convoitée Clé d'Argent, permettant aux mortels de se retrouver en présence de Tawil at-'Umr, une manifestation bienveillante de Yog-Sothoth.

Durant cette période de sa vie, et bien qu'il paraisse jeune, De Marigny préfère les

* *en français dans le texte*

recherches scolaires et la contemplation à la poursuite active du Mythe. Il donne des conférences, écrit et correspond avec tous les chercheurs occultes du globe. S'il tombe sur une crise nécessitant un travail de terrain, il se tournera probablement vers les investigateurs. Les artefacts de la succession Carter peuvent contenir des dangers cachés. De Marigny aimerait toujours découvrir où a disparu son ami. (Nous conseillons aux gardiens souhaitant jouer une aventure de cette nature la lecture d'*À travers les portes de la clé d'argent*.)

Bâtiments du quartier français

En explorant le Vieux Carré, les investigateurs sont d'abord frappés par la gaité des couleurs des bâtiments. Les murs en stuc et en plâtre sont peints en pêche, en bleu bigarré, en gris verdâtre et autres pastels semi-tropicaux. En tendant le cou vers le haut, ils voient les fameux balcons en fer forgés et leur lierre de métal noir, encombrés de plantes en pots. Dans la chaleur de l'après-midi, les portes des vérandas en verre restent entrouvertes, des rideaux blancs se glissant à l'extérieur, mais les observateurs sur la *banquette* ne voient rien de l'intérieur à part la pénombre. Des passages étroits de chaque côté des magasins et des entreprises du rez-de-chaussée s'enfoncent vers les cours au centre des bâtiments, où se trouvent les entrées des résidences. En jetant un œil à travers les portes élégantes et verrouillées protégeant l'allée, les investigateurs aperçoivent des fleurs colorées, un bout d'une fontaine et peut-être quelques enfants jouant parmi les palmiers en pot.

Toute cette beauté cosmétique cache le pragmatisme astucieux déployé dans la construction des bâtiments du quartier français. Les investigateurs au courant remarqueront que les pièces principales (la chambre de maître, le salon, la salle à manger) sont toujours au premier étage, puisque la vieille Nouvelle-Orléans était sous la menace constante d'une inondation du Mississippi. Pour la même raison, les maisons n'ont pas de cave ; les réserves et la laverie sont au deuxième étage ou plus haut. Les balcons permettent à l'élite créole de discuter avec des personnes dans la rue sans avoir à descendre, offrant un confort d'autant plus important que les déchets et les détritus étaient tout simplement déversés dans les caniveaux depuis les étages jusqu'au début du dix-neuvième siècle. Les cours offraient un refuge à la puanteur des rues. Ils étaient conçus pour offrir un maximum d'ombrage dans l'après-midi.

Le Gardien ayant besoin d'un repère d'adorateurs ou de la maison d'un client peut utiliser les plans page 22. Les fonctions données aux salles des plans sont celles qu'elles avaient à l'origine, quand les bâtiments ont été construits et jusqu'à environ 1840. Le Gardien peut changer l'usage des pièces, ajouter ou retirer des portes, et ainsi de suite afin que le plan convienne à ses besoins.

La petite maison (en bas de la page 22) suit la tradition européenne d'abriter l'entreprise et le logement d'une personne sous le même toit. Le rez-de-chaussée était réservé pour un magasin ou un bureau. Le portail de la cour à l'ouest servait aussi d'entrée au logement. Les domestiques (ou, souvent, les esclaves) avaient leur petit bâtiment dans le jardin, où se trouvait aussi généralement la cuisine. Un escalier à spirale métallique servait à la famille et aux visiteurs pour entrer dans la maison du propriétaire, en passant par un entresol (mezzanine) d'où l'on accédait à la réserve de l'entreprise et au bâtiment des domestiques. Dans les années 20, il est plus probable que l'entreprise du rez-de-chaussée et l'appartement du premier étage appartiennent à deux personnes différentes. Souvent, le marchand et sa famille vivaient à l'étage de la réserve.

Si, avant la guerre, la petite maison appartenait probablement à un commerçant, la grande maison (en haut de la page 22) aurait été la demeure d'une profession libérale, un docteur, un avocat ou un géomètre par exemple. Le rez-de-chaussée était dominé par un grand salon pour se distraire, une « salle de cour » où recevoir les invités et un bureau ou un atelier. Comme toujours, le portail de la cour était aussi l'entrée du logement, et l'étable et les chambres des domestiques se trouvaient dans le patio. La *garçonnière** ou « chambres des célibataires » était une série séparée de salles à un autre étage que le logement principal, relié par un escalier et un balcon. C'est là que vivaient les fils du propriétaire qui avaient quitté l'école mais n'étaient pas encore mariés. Ils pouvaient mener leurs affaires, recevoir des amis, courtiser des dames et ainsi de suite, sans perturber le reste de la maisonnée. Quand le fils quittait la maison, la *garçonnière* était louée par la famille, ou utilisée comme chambre d'ami.

Les cours du quartier français sont des endroits évocateurs. Arriver à les visiter sans y être invité demande des efforts. Dans la partie riche de la ville, des piques pointues se dressent sur des portails de trois mètres de haut. Dans les sections plus pauvres, les propriétaires débrouillards ont utilisé des clous et des tessons de bouteilles ! Passer ces obstacles sans recevoir 1D3 points de dégâts nécessite un test d'*Athlétisme*. Une courte allée pavée de briques s'ouvre sur la cour en elle-même, qui donne aux investigateurs l'impression d'être dans un tunnel vers le paradis. Des bancs et des chaises en fer entourent des fontaines et des jets d'eau. Les palmiers et les bananiers en pot ploient dans l'air humide. Des volubilis et des ipomées grimpent sur des treillis ou sur les murs intérieurs. Des fleurs tropicales bourgeonnent à côté de plantes odorantes. Seules les familles les plus riches peuvent garder ces trésors pour elles-mêmes ; à l'époque moderne, la plupart de ces bâtiments ont été divisés en appartements qui donnent sur la cour soit au rez-de-chaussée, soit dans les étages supérieurs.

Cités des morts

Les colons sceptiques qui considéraient la Nouvelle-Orléans comme un « cimetière humide » n'avaient pas tort. Comme la ville n'est qu'à quelques dizaines de centimètres au-dessus du niveau de la mer, le sol saturé

* *en français dans le texte*



Étienne-Laurent de Marigny

48 ans, investigateur extraordinaire

APP	17	Prestance	85 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	17	Corpulence	85 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	36

Compétences

Bibliothèque	67 %
Connaissance des rêves	63 %
Crédit	85 %
Équitation : cheval	73 %
Métier : antiquaire	93 %
Mythe de Cthulhu	49 %
Négociation	77 %
Rêver	54 %
Sciences de la vie :	
- pharmacologie	35 %
Sciences formelles :	
- astronomie	56 %
- mathématiques	99 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	48 %
- archéologie	68 %
- droit	28 %
- histoire	39 %
Sciences occultes	93 %
Trouver Objet Caché	47 %

Langues

Allemand	20 %
Anglais	90 %
Arabe	70 %
Français	95 %
Grec	70 %
Hébreux	70 %
Latin	70 %
Naacal	41 %

Combat

• Cimeterre dégâts 1D8+1 + Impact	75 %
• Revolver calibre .45 dégâts 1D10+2	60 %

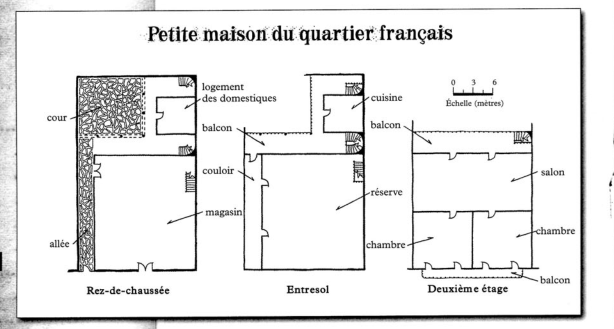
Grande maison du quartier français

fontaine
jardin
cuisine
cour
logement des domestiques
allée
salle de cour/bureaux /magasin
trottoir
Rez-de-chaussée

Garçonnière
balcon
salle à manger
vestibule
salon
balcon
Premier étage

0 3 6
Échelle (mètres)

balcon
chambre de l'épouse
couloir
chambre des enfants
placard
nurserie
chambre de l'époux
Deuxième étage



d'eau est exceptionnellement délicat à creuser. Les corps enterrés de la manière habituelle subissent une résurrection involontaire durant les fortes pluies. L'écoulement d'eau fait remonter le cercueil, ouvrant le couvercle de la sépulture et envoyant des membres et d'autres matériaux innommables dans les rues (les corps enterrés par des mécréants incompétents réapparaissent aussi de cette manière). Dans une cité tropicale tourmentée par les crises de fièvre comme la Nouvelle-Orléans, c'était aussi dangereux que nauséabond. Les enterrements dans des tombes et des cryptes au-dessus du niveau du sol étaient la seule forme hygiénique d'inhumation. Cette solution fit des cimetières du quartier français l'un de ses aspects les plus intéressants. Bien qu'aucun des cimetières ne soit techniquement dans le quartier français (en fait, le cimetière Saint-Louis n° 3 est en dehors de la ville), ils font partie de la vieille ville et sont donc décrits ici.

Les cimetières Saint-Louis, propriétés de l'archidiocèse de la Nouvelle-Orléans et contenant toutes les vieilles familles créoles, ressemblent à des versions miniatures de capitales européennes. De longues allées exiguës pleines de petites « maisons » donnent au visiteur l'impression de voyager dans une métropole de nains. Les tombes sont construites en briques, recouvertes de plâtre, blanchies à la chaux, puis fréquemment décorées de croix en métal noir ou de crucifix. Si la famille du mort est encore vivante, la tombe peut être entretenue régulièrement, avec des fleurs fraîches posées à côté, et briller comme une perle au soleil. Une tombe bien entretenue peut en côtoyer une autre décrépite, ses murs autrefois blancs devenus grisâtres et tachetés, des fissures apparaissant par endroits, de la mauvaise herbe poussant sur son toit. Le long des murs des cimetières Saint-Louis courent des cryptes ouvertes, leurs portes et leurs plafonds en arches disposés comme des tiroirs dans un bureau. Plusieurs personnes sont entreposées dans chaque crypte, sans soucis de lien familial. Quand un tiroir est plein, les os sont simplement poussés dans le reste de la crypte, pour qu'on en inhume d'autres devant. Aussi grotesque que cela puisse paraître, c'est le moyen le plus efficace d'utiliser l'espace disponible dans le cimetière.

Le cimetière Saint-Louis n° 1 (sur Basin Street) est le plus ancien cimetière encore utilisé de la Nouvelle-Orléans. Sa tombe la plus célèbre est celle de la reine du vaudou Marie Laveau (1832–1897, cf. page 81). Les fidèles viennent toujours frapper trois fois sur la pierre tombale pour se porter bonheur, ou gratter des marques en forme de X sur ces parois à l'aide d'une des briques descellées gisant à proximité. On trouve fréquemment des bougies, de la monnaie, des fleurs, des photos de personnes aimées (ou haïes) et d'autres offrandes vaudous sur son porche. La nuit, les *mambos* viennent ici pour invoquer son esprit et lui demander conseil. Elles emploient une variante du sortilège Contacter les Esprits des Morts. Toutefois, de nombreux vaudouistes prétendent qu'elle n'est pas du tout enterrée ici, mais dans la « crypte vaudou » anonyme du cimetière Saint-Louis n° 2.

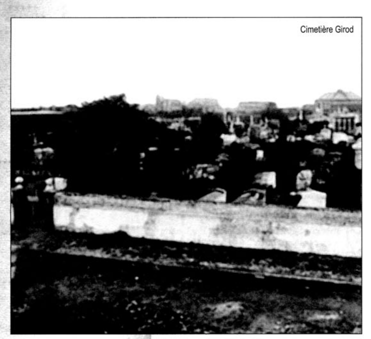
Au fond du cimetière Saint-Louis n° 2 (sur North Claiborne Avenue) se trouve une crypte trapue en briques, de type « four », appelée la « crypte vaudou ». La rumeur veut que ce soit le véritable lieu de repos éternel de Marie Laveau. Ce four a encore plus de décorations vaudous que la tombe officielle de Laveau. Dominique You (1775–1830) est aussi enterré là. C'était l'un des lieutenants et capitaines préférés du pirate Jean Lafitte. Le capitaine You est revenu à la Nouvelle-Orléans après la destruction de Campeche. Il a gagné le respect des Créoles en affrétant un navire pour secourir Napoléon de son exil sur l'île de Sainte-Hélène. Hélas, Napoléon est mort avant que You ne puisse mettre son plan à exécution.

Le cimetière Saint-Louis n° 3 (sur Esplanade Avenue) est le membre le plus récent de la famille Saint-Louis, datant de 1835. Il abrite la « tombe du prêtre », contenant les restes de l'ancien chef religieux de La Santa Hermandad, Antonio de Sedella (1748-1829). L'un des passages secrets de la Fraternité finit sans doute près de cette tombe, avec une trappe sous le banc de marbre face à la crypte de l'ecclésiaste. Trouver l'interrupteur à pression dissimulé sur le banc nécessite un test de *Trouver Objet Caché* ; comprendre comment l'actionner requiert un test d'Intuition ou un test de *Métier : serrurerie.*

Les sacristains de l'archidiocèse verrouillent les portails des cimetières à la nuit tombée, mais les clôtures sont faciles à sauter. Les investigateurs furetant la nuit peuvent rencontrer des vaudouistes récoltant de la terre dans les tombes (de la « poudre de gaffeur ») pour préparer un sortilège, ou des étudiants de Tulane victimes d'un gage passant la nuit ici en sous-vêtements. Il est possible que chaque cimetière Saint-Louis possède une ou plusieurs tombes accessibles depuis La Santa Hermandad, permettant à un frère de garder un œil sur des investigateurs trop curieux. La seule présence de la Sainte Fraternité limite la population de goules au minimum. Il est de toute façon peut probable que les dévoreurs de cadavres festoient ici. Les méthodes d'enterrement au-dessus du sol découragent les tactiques de nécrophage habituelles des goules.

Les autres cimetières ne sont pas à l'abri, puisqu'ils sont établis sur les terres plus en hauteur et plus sèches du quartier américain, où l'on peut creuser des tombes. Les tombeaux restent fréquents, plus par tradition que par une nécessité topologique. Trois lieux de repos éternel notables sont :

- **Le cimetière Girod** (sur South Liberty Street) est le plus ancien lieu d'inhumation protestant de la ville, datant de 1825, mais il n'est presque plus utilisé. Les pierres tombales se désagrègent, le lierre recouvre tout et les saules pleureurs dominent le terrain.
- **Le cimetière Greenwood** (sur City Park Avenue) est le lieu de repos de presque 600 soldats confédérés, couchés dans un mausolée en forme de pyramide, gardé par des bustes de Lee et Jackson.
- **Le cimetière Saint-Roch** (sur Saint-Roch Street et Derbigny Street), aussi appelé Compo Santo (« champ sacré »), est remarquable pour sa petite chapelle. Derrière la


Cimetière Girod

balustrade de l'autel sont entassés des prothèses (de bras, de mains, de pieds, de jambes), des béquilles, des chaises roulantes et ainsi de suite. Ces objets ont été laissés là par des pèlerins ayant bénéficié des légendaires pouvoirs de guérison de l'église.

Le 1er novembre, jour de la Toussaint, toutes les tombes de la Nouvelle-Orléans sont nettoyées et reçoivent des couronnes fraîches. La nuit de la veille, Halloween, elles sont souvent entourées de bougies, éclairant les cimetières d'une lueur fantomatique.

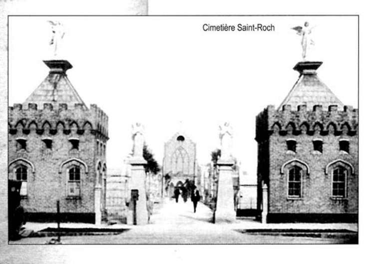
Sous le quartier français

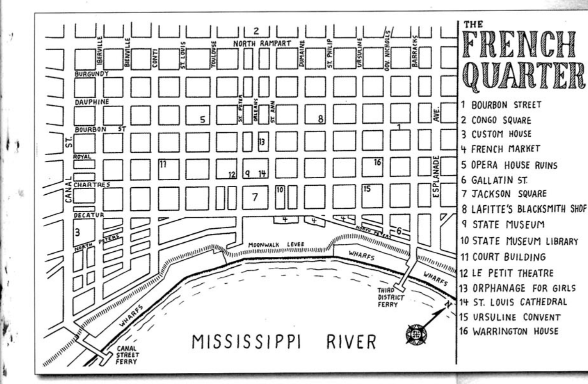
Chaque année, le soir du mardi gras, cinquante des hommes d'affaire et des politiciens les plus puissants de la ville s'excusent poliment du bal de Comus et se donnent rendez-vous dans un ancien logement pour esclaves anonyme au cœur du Vieux Carré, accessible uniquement à travers un dédale de cours, d'allées et de portes latérales. Les pères de la ville enfilent de sinistres robes à capuche et soulèvent un anneau métallique géant fixé au sol (contre FOR 27 sur la Table de Résistance). Ils révèlent ainsi un escalier millénaire descendant en spirale sous le marais sur lequel repose le quartier français. L'escalier mène à des kilomètres de catacombes obscures et vaseuses serpentant sous toute la ville. Les passages vers la surface sont rares et éloignés les uns des autres. Les tunnels n'ont pas été creusés par des mains humaines. Le plus souvent, un homme adulte doit se baisser pour y marcher. Même les visiteurs du mardi gras ne les ont pas explorés intégralement. Ils les connaissent juste assez bien pour trouver leur chemin entre les logements des esclaves et le centre nerveux des tunnels, où plusieurs passages se croisent dans une caverne géante.
Une immense statue noire du Chaos Rampant, un avatar monstrueux de Nyarlathotep de plus de 60 mètres de haut, domine le centre de la caverne. L'effigie est penchée, un genou plié, les deux mains jointes sur le sol, comme si elle s'apprêtait à soulever un visiteur. Cette vision terrible coûte 1/1D3 points de Santé Mentale.

En arrivant devant cet autel blasphématoire, les pères de la ville chantent un rituel de gratitude vieux de plusieurs éons pour l'Âme des Dieux Extérieurs, le remerciant de leur accorder un pouvoir séculier, comme il l'a accordé à leurs prédécesseurs. Un sacrifice est placé entre les mains du titan de pierre. Alors une bourrasque surnaturelle chasse les suppliants hors de la caverne, leur maître étant satisfait pour une année.

La bourrasque éteint magiquement toutes les sources de lumières, même électriques. Les pères de la ville ayant mémorisé le chemin du retour vers les logements des esclaves, ils peuvent le retrouver dans le noir. Les investigateurs les ayant suivis n'auront pas autant de chance. Ils erreront pendant 2D3 jours dans les catacombes avant de trouver une sortie vers le monde de la surface. Durant ce temps, ils devront être prudents, les tunnels étant peuplés de toutes sortes de races de serviteurs méprisables, particulièrement des cthoniens instar inférieurs.

Une année, deux pères de la ville décident qu'ils ont perdu le goût pour la vénération du Mythe. L'un d'eux est ami avec les investigateurs. La veille du carnaval, il les invite dans sa maison pour leur confier un terrible secret et leur demander leur aide. Lorsqu'ils arrivent, les investigateurs découvrent qu'il a été assassiné. Alors que mardi gras commence le lendemain, cette période de fête apporte des nouvelles de plus en plus mauvaises aux investigateurs. Ils sont expulsés de chez eux, leurs comptes bancaires sont vidés d'un coup, ils perdent mystérieusement leurs emplois. Pensant qu'ils en savent plus qu'en réalité, les pères de la ville paniquent et usent de leur considérable influence économique et politique pour chasser les investigateurs de la ville. S'ils sont têtus et s'obstinent à rester, les attaques deviennent de plus en plus violentes. Les pères de la ville peuvent même se servir de policiers comme hommes de main. Les investigateurs ont jusqu'à la fin du carnaval pour localiser l'autre traitre et pister les adorateurs


Cimetière Saint-Roch



jusqu'à leur repaire. Sinon, leur vie à la Nouvelle-Orléans risque de se terminer définitivement !

Lieux intéressants

1. Bourbon Street

Testament de l'efficacité partielle de la Prohibition, la rue autrefois pleine de bars bruyants du quartier français est maintenant silencieuse et morne dans les années 1920. La plupart des fameux saloons de la rue ont fermé leurs portes. Leurs devantures tristes dévisagent les passants, qui ne peuvent qu'imaginer les bacchanales qui s'y déroulaient autrefois. Des salles de billard, des cafés et des buvettes à soda ont ouvert à la place des bars, mais ils ne font pas de bonnes affaires. Le drugstore du coin est devenu le nouveau lieu de rassemblement de Bourbon Street, vendant légalement des mélanges d'eau et d'alcool (quoique les proportions sont souvent d'un pour trois). La plupart des saloons continuent leur vie en cachette, pour ainsi dire, et sont devenus des clandés, mais leur emplacement est laissé à la discrétion du Gardien. Ces établissements vont de bouges miteux servant du White Lightning ou de l'Overnight (*NdT : des alcools distillés illégalement et artisanalement*) aux boîtes de nuit luxueuses. Un clandé de Bourbon Street, la *Magie Noire**, sera sans doute un endroit important pour les Investigateurs. Il est décrit page 33.

2. Congo Square, entre Sainte-Anne Street et Saint-Peter Street

Situé juste en dehors du quartier français, Congo Square est installé sur l'emplacement initial du fort Saint-Ferdinand. Les Américains ont abattu la forteresse espagnole en ruine peu après avoir pris possession de la ville, pour la remplacer par un terrain destiné aux cirques. Le Square est devenu un endroit où les esclaves aimaient se réunir durant leur demi-journée de vacance du dimanche, d'où son surnom (son nom officiel est Beauregard Square, d'après le général confédéré). Les blancs pensaient que les tambours et les danses joués par les esclaves dans le Square faisaient partie d'un rituel vaudou. On dit que la célèbre reine du vaudou, Marie Laveau en personne, dirigeait ces célébrations quand elle était vivante.

Il arrive encore rarement que des noirs exécutent ces « danses vaudous » pour les touristes de Congo Square, qui est maintenant un parc anodin. Bien que les batteurs frappent leurs tambours sauvagement, et que les danseurs agitent leurs corps dans une frénésie surnaturelle, toute personne ayant une compétence de 60 % ou plus en *Sciences occultes* peut dire que la cérémonie est complètement fausse, une excuse pour vendre des babioles aux spectateurs. Les investigateurs peuvent cependant réussir à dénicher de véritables vaudouistes parmi les charlatans.

3. Douane, 423 Canal Street

Les marins arrivant à la Nouvelle-Orléans depuis des ports exotiques s'arrêtent généralement d'abord à la douane. Malgré son décor extérieur de style égyptien et ses intérieurs grecs, le bâtiment monumental et ancien ressemble à une prison, une fonction qu'il a d'ailleurs tenue durant la Guerre Civile. Le centre de toute l'activité est le Marble Hall, où les marchandises, les membres d'équipage et

* *en français dans le texte*



les documents sont vérifiés par les bureaucrates du gouvernement. Le Hall est soutenu par des piliers en marbre blanc et orné de plaques en verre dépoli projetant une lueur sinistre sur la pièce. Toutes les archives concernant les allées et venues des navires étrangers sont conservées sur place. Les investigateurs souhaitant localiser un marin de n'importe quelle nationalité devraient commencer leurs recherches par ici. Certaines offices municipales sont situées dans le bâtiment. On peut par exemple y obtenir son permis de conduire (pour 25 cents et sans examen en 1922 !).

4. Marché français, Decatur Street et North Peter Street

Faisant environ trois pâtés de maison de long, le marché français est le centre de l'agriculture néo-orléanaise depuis 1791. Il y a d'autres marchés fermiers autour de la ville, mais celui-ci est le plus grand et le seul à survivre à l'arrivée des supermarchés plus tard dans le siècle. Les principaux biens sont le poisson, la viande, les fruits, les légumes et d'autres produits fermiers, mais les investigateurs pourront trouver presque n'importe quoi sur les étals des vendeurs se pressant dans les espaces couverts ou dégagés du marché. La compétence *Négociation* sera utile, les prix étant rarement figés dans le marbre. Les fermiers arrivent pendant la nuit de leurs paroisses rurales, dorment dans les camions garés à proximité et installent leurs stands à l'aube. Les meilleurs produits arrivent à la fin de la semaine. À l'exception du dimanche (jour de fermeture), le marché est toujours plein de familles entières de badauds, de domestiques faisant les courses pour leurs maîtres, de musiciens de rue, de pickpockets, de preneurs de paris, de marchands ambulants, de prêcheurs de rue et de touristes étrangers. C'est l'endroit idéal pour fixer un rendez-vous anodin durant la journée.

Le révérend Motes

Tous les matins à l'aube, ce pasteur baptiste défroqué arrive sur le marché français pour prononcer le même sermon. Portant le même costume débraillé (sans cravate), brandissant la même Bible cornée, il crie à qui veut l'entendre que tout ce qui va mal en Amérique pourrait être résolu en déportant tous les catholiques du pays. Motes accuse le pape de se faire passer pour Dieu, les monastères d'être des foyers de débauche, et les prêtres de se baigner dans le sang des bébés protestants. Les investigateurs devraient être intrigués de l'entendre glisser des références au Mythe dans ses divagations. Par exemple, il a personnellement vu l'archevêque de la Nouvelle-Orléans « frayer avec le démon Tsathoggua ». Si les investigateurs souhaitent savoir d'où le révérend Motes a entendu de telles expressions, ils devront d'abord l'extraire d'une foule de catholiques en colère. Une fois que les investigateurs l'auront convaincu qu'ils ne sont pas des agents du Vatican (Motes pense que Cthulhu travaille pour le pape), le révérend s'avère aimable … autant qu'un psychotique peut l'être.

5. Ruines de l'opéra français, Bourbon Street et Toulouse Street

La population de la Nouvelle-Orléans adore la musique. Elle a porté le deuil lorsque leur cher opéra, le joyau de la couronne de la culture du Sud depuis 1859 a brûlé entièrement le 4 décembre 1919. Cet événement plus que tout autre a marqué la fin de l'influence francophile dans la ville. Les anciennes familles créoles ne pouvaient plus se réunir ici, ne pouvaient plus introduire leurs fils et leurs filles dans la haute société, ne pouvaient plus se défier en duel à propos de leur chanteur favori. L'université Tulane possède ce qui reste du bâtiment, mais elle n'a pas l'argent pour la reconstruire, ce que l'élite créole semble prendre pour une insulte personnelle. (Dans les années 1930, Tulane possède toujours le terrain et le loue à une compagnie de démolition qui s'en sert pour entreposer son bric-à-brac. Dans les années 1990, l'emplacement est occupé par un motel Best Western.)

En jetant un œil entre deux planches de la haute et laide palissade entourant les ruines de l'opéra autrefois majestueux, on ne voit plus que des bouts de murs calcinés encerclant une pile de métal et de briques. En déblayant suffisamment de débris, on dévoile un sous-sol enterré… ou peut-être une entrée vers les tun-

nels secrets de La Santa Hermandad (cf. Cathédrale Saint-Louis, page 30).

6. Gallatin Street

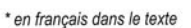
Cette artère courte et étroite a eu l'honneur d'être le voisinage le plus miteux d'une ville miteuse. Au milieu du dix-neuvième siècle, même la police n'y allait pas de nuit, tellement elle était bondée de bordels, de salles de paris et de fumoirs d'opium. Les détrousseurs, les gangs et les réseaux de traite des blanches (qui vivaient aussi de l'enrôlement de force de matelots) agissaient librement depuis ces deux pâtés de maisons entre Ursuline et Barracks, sans craindre l'arrestation.

Dans les années vingt, bien que Gallatin Street soit loin d'être aussi dangereuse qu'elle ne l'était quelques décennies auparavant, c'est toujours une avenue d'une étroitesse étouffante, jonchée de détritus et de débris. Un marché aux poissons voisin lui donne son odeur putride. Les frangines les moins chères sont appuyées contre ses murs. Des hôtels borgnes proposent des chambres à l'heure. L'arrière de nombreux entrepôts alimentaires s'ouvre par ici ; c'est donc un endroit parfait pour décharger de la gnôle illégale. Les investigateurs ne devraient pas s'aventurer ici la nuit pour trouver des marins ou des contacts mafieux sans être armés.

Dans les années 1930, Gallatin Street est rasée pour faire de la place à une extension du marché français. On l'appelle maintenant French Market Place.

7. Jackson Square

Cœur de la vie du quartier français, Jackson Square est dominé par une énorme statue en bronze représentant le général Andrew Jackson à cheval, tenant son chapeau dans sa main tendue vers le Upper Pontalba Building. Quand la ville était sons contrôle espagnol, la place s'appelait Plaza de Armas. L'armée coloniale y effectuait ses marches, ses exercices et ses exécutions. En 1856, le terrain de parade fut transformé en jardin public. Ceint d'une haute grille métallique, le jardin s'ouvre sur les quatre points cardinaux, des chemins menant directement sur la statue au centre. Les hommes d'affaire du quartier français viennent souvent déjeuner dans le parc. L'essentiel de l'activité du Square a lieu sur les chemins entourant le périmètre du jardin. Des cafés débordent dans le square. Des joueurs de dominos bavardent sous la pénombre des palmiers. Des musiciens des rues abondent, remplissant l'air de notes de jazz ragtag ou de blues bluegrass. Des enfants noirs clouent des boîtes de conserves à leurs semelles et improvisent des pas de claquette pour les touristes. Jackson Square est aussi une galerie en plein air grouillant de portraitistes et de dessinateurs au charbon vendant leurs œuvres à des tarifs d'artistes affamés. Le musée de l'État de la Louisiane, le marché français et la cathédrale Saint-Louis donnent tous sur Jackson Square. Au coin sud-est du Square se trouve le *Café du Monde**, ouvert toute la journée et toute la nuit sans interruption. Les investigateurs pourront y discuter tranquillement de leur dernière affaire autour d'une tasse de *café au lait**.


** en français dans le texte*



Le révérend Motes

29 ans, prêcheur paranoïaque

APP	09	Prestance	45 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées
Impact 0
Points de Vie 09
Santé Mentale 03

Compétences
Éloquence 45 %
Métier : conspirateur 91 %
Mythe de Cthulhu 16 %
Sciences occultes 34 %

Langues
Anglais 70 %

Combat
Armes d'épaule 60 %

L'opéra avant l'incendie


Jackson Square

8. Lafitte's Blacksmith Shop, 941 Bourbon Street

Ce petit bâtiment en briques à un étage abritait soi-disant la couverture des légendaires esclavagistes Jean et Pierre Lafitte. C'est maintenant l'une des grandes attractions touristiques de la Nouvelle-Orléans, un sanctuaire dédié à un homme qui est devenu un héros populaire chez les Créoles pour avoir donné des renseignements vitaux au général Jackson à propos des mouvements des navires britanniques avant la Bataille de la Nouvelle-Orléans. En fouillant au tribunal, on découvre que le propriétaire actuel, étrangement, s'appelle lui aussi Jean Lafitte (cf. l'encart ci-contre).

9. Musée de l'État de la Louisiane, 701 Chartres Street

Le musée occupe le Cabildo, l'ancien quartier-général du gouvernement colonial espagnol. Durant les quelques mois où les Français ont repris le contrôle de la ville en 1803, le Cabildo a été appelé la *Maison de Ville** (ou mairie). C'est depuis le balcon de la *Maison* que le drapeau américain a flotté pour la première fois, annonçant que les territoires de Louisiane avaient été achetés par les États-Unis. Derrière le Cabildo se trouve l'ancienne prison de l'époque coloniale, le *calaboose*. Les marins américains enfermés là suite à des bagarres d'ivrognes durant l'époque espagnole ont généralisé son nom (*colaboso*) pour les autres prisons. Le terme est arrivé dans l'anglais américain.

La riche histoire du bâtiment se reflète dans l'impressionnante collection du musée. Parmi le fatras habituel d'artefacts artistiques, de peintures, de photographies granuleuses, d'anciennes machines agricoles, de reliques de la guerre, de tableaux peuplés de mannequins et ainsi de suite se trouvent quelques objets étranges qui peuvent éveiller l'intérêt des investigateurs. Les rares folios éléphantesques de *Birds of America* d'Audubon sont là. Le masque mortuaire de Napoléon, acquis par le musée en 1834, a une place d'honneur. Le butin du tristement célèbre pirate Jean Lafitte pourrait dissimuler des secrets sinistres échappant au regard des visiteurs et du personnel du musée. La fierté des conservateurs est la collection archéologique, regroupant presque tous les fossiles et artefacts amérindiens trouvés dans l'état. Le musée compte plusieurs archéologues compétents parmi son personnel permanent, disponibles et capables de répondre aux questions des investigateurs. Fermé le lundi, le musée est gratuit.

10. Bibliothèque du musée de l'État de la Louisiane, 545 Saint-Ann Street

Fondée en 1910 par les conservateurs du musée, la bibliothèque est une mine d'or d'information historique. Elle contient des documents d'État français et espagnol datant d'entre 1783 et 1807 ; des coupures de journaux de 1807 et au-delà ; ainsi que toute la collection de livres rares et anciens du musée, légués au cours des siècles par la haute société aisée. Comme c'est l'endroit de la Nouvelle-Orléans où l'on a le plus de chances de tomber sur des ouvrages du Mythe, les investigateurs seront déçus d'apprendre que les livres ne peuvent pas quitter l'enceinte de la bibliothèque. Fermée le dimanche et le lundi.

* *en français dans le texte*

Jean Lafitte (1780?-1826?)

Les personnes bien informées font souvent remarquer à Jean Lafitte qu'il porte le nom d'un célèbre pirate, mais il se contente de hausser les épaules. C'est un nom courant à Paris, dont il prétend être originaire. Toutefois, des recherches généalogiques en France ne trouvent aucun acte de naissance à son nom.

Si les investigateurs s'intéressent au Jean Lafitte historique, ils n'apprendront pas grand-chose sur son passé avant qu'il n'arrive à la Nouvelle-Orléans en 1806, si ce n'est qu'il était très ambitieux. Dans l'année, son opération de recel, sous la couverture d'une forge gérée par son frère Pierre, était la plus profitable du Vieux Carré. En 1808, il réussit l'impossible en unifiant les équipages épars et querelleurs des vaisseaux pirates du golfe sous son commandement. Depuis son quartier-général de Grand Terre, une petite île dans la baie de Barataria, au sud de la ville, Lafitte supervise le pillage des bateaux esclavagistes traversant le golfe du Mexique. Depuis l'interdit du Congrès sur l'importation des esclaves vers les États-Unis, le prix des Africains s'est envolé, faisant la fortune de Lafitte. Tous les contremaîtres et propriétaires de plantations se dirigeant en foule vers Grand Terre pour lui acheter sa contrebande humaine et pour s'amuser dans les bordels et les casinos établis sur l'île. Son quartier-général était appelé « le Temple » parce qu'il était construit sur un tumulus funéraire indien. Ses hommes furent la terreur du golfe pendant six ans, les marchandises volées de Lafitte garnissant les échoppes et les marchés de la ville croissant.
Le gouvernement fédéral finit par se lasser de l'audace de Lafitte en 1814. La marine des États-Unis reçut l'ordre de bombarder Grand Terre jusqu'à ce qu'il n'en reste rien. Lafitte et une poignée de ses hommes s'échappèrent dans les bayous durant l'attaque, puis retournèrent à la Nouvelle-Orléans. Sachant qu'il serait pendu s'il était pris, le rusé pirate avait un as dans sa manche. Les Britanniques, alors en guerre contre les États-Unis, avaient essayé de les engager, lui et ses hommes, pour attaquer les bateaux de guerre américains. Lafitte avait décliné l'offre, mais les informations sur le plan d'invasion anglaise qu'il avait glané durant le rendez-vous lui évita le gibet. Ses renseignements, ainsi que son combat aux côtés du général Jackson durant la Bataille de la Nouvelle-Orléans, persuadèrent le président Madison de gracier les pirates en 1815.

Lafitte avait déjà conquis l'élite créole grâce à son magnétisme et ses talents de chef, mais après la Bataille de la Nouvelle-Orléans, sa réputation atteint des niveaux homériques. Les familles du quartier français saluèrent en lui un patriote, un révolutionnaire et un aventurier selon leur cœur. Certains supposèrent qu'il appartenait à une famille ayant dû fuir la France durant la révolution. Ils étaient prêts à l'accepter dans la haute société de la Nouvelle-Orléans à bras ouverts. Cependant, il refusa de se poser, préférant partir pour la côte du Texas et fonder la ville de Campeche sur l'île Galveston, où il poursuivit sa carrière de pirate dans le golfe. Mais les jours de Grand Terre étaient définitivement révolus et ses flibustiers allèrent trop loin, détruisant et pillant des navires au hasard. Une fois de plus, il provoqua la colère des États-Unis. Quand la marine arriva en vue de Campeche en 1821, elle se rendit compte que Lafitte avait été le plus rapide. Il avait incendié la colonie avant de fuir.

On a peu d'informations sur les péripéties de Lafitte après la débâcle de Campeche. Certains prétendent qu'il s'est enfoncé dans l'intérieur du Texas pour participer à la révolution des colons ; d'autres qu'il est allé au Yucatan pour aider les Mexicains à obtenir l'indépendance, mais qu'il a contracté la fièvre jaune est qu'il est mort dans la misère en 1826. Une autre histoire encore dit qu'il s'est retiré au Missouri et a vécu une vie longue et heureuse, correspondant fréquemment avec un jeune érudit allemand appelé Karl Marx.
Rien de tout cela ne s'approche de la vérité. À partir de découvertes faites sous le Temple, de légendes colportées par les esclaves africains qu'il a capturés et des récits étranges des marins dégénérés qu'il a commandé, Lafitte a appris l'existence de l'entité sous-marine, le Grand Cthulhu. La motivation du pirate a toujours été une obsession pour le pouvoir. Il a vu avec les Grands Anciens une possibilité d'obtenir plus de pouvoir qu'il n'en avait jamais eu auparavant. Ses recherches initiales, glanées dans des ouvrages volés à des navires et auprès de captifs à demi-incohérents, a été interrompue par la marine des États-Unis. Il a essayé de la poursuivre à Campeche, mais il passait trop de temps à poursuivre des vérités ébranlant la santé mentale pour organiser sa colonie de criminels aussi efficacement qu'à l'époque de Grand Terre. En 1821, il a mis le feu à Campeche, détruisant toutes les traces de ses expériences sur le Mythe, plutôt que de les laisser tomber entre les mains des Américains.

Abandonné par ses compagnons d'armes après le désastre de Campeche, Lafitte n'avait plus besoin de laquais. Il s'est rendu au Mexique pour poursuivre sa quête de savoirs interdits. Parmi les chamans à moitié fous des ruines mayas du Yucatan, l'ancien pirate est finalement tombé sur des membres actifs du culte de Cthulhu. Vouant sa vie aux Grands Anciens, il a reçu des méthodes mystiques pour ralentir son vieillissement et lui permettre de servir Cthulhu au mieux. Revenu à la Nouvelle-Orléans, Lafitte a mis ses formidables talents d'administrateur et de stratège au service de l'Ordre ésotérique de Dagon de la ville. Sachant que du pétrole gisait sous le bayou depuis l'époque de Grand Terre, quand il cachait son butin dans les marais, Lafitte a acheté les terres qui ont permis la formation de la Baratarian Petroleum Company plusieurs décennies après. Grâce à sa nouvelle fortune, il a fait de l'Ordre de Dagon une force sur laquelle il faut compter dans le monde entier.

Jean Lafitte est sans conteste l'homme le plus dangereux de la Nouvelle-Orléans. Ce n'est pas un adorateur ricanant et à peine cohérent, mais un adversaire brillant, méthodique et calculateur, dont la richesse et le statut social le placent quasiment au-dessus des lois. Il a sous ses ordres directs l'Ordre ésotérique de Dagon, plusieurs villages cajuns et une petite armée d'assassins et de brutes. Grâce à l'empirisme empressé de l'âge moderne, personne ne remarque qu'il ne semble pas vieillir. Seul un groupe d'aventuriers expérimentés, déterminés et pleins de ressources a une chance de le vaincre.



Jean Lafitte

Paraît avoir 40 ans, pirate immortel

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	45 %
- escalade	48 %
- saut	41 %
Crédit	96 %
Culture artistique : beaux-arts	62 %
Discrétion	59 %
Écouter	45 %
Équitation : cheval	76%
Métier : maréchal-ferrant	42 %
Mythe de Cthulhu	76 %
Navigation	85 %
Négociation	83 %
Orientation	61 %
Persuasion	95 %
Pister	34 %
Premiers Soins	40 %
Sciences de la terre : géologie	55 %
Se Cacher	61 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	53 %
- archéologie	20 %
- comptabilité	99 %
- droit	42 %
- histoire	62 %
Sciences occultes	90 %

Langues

Anglais	87 %
Cajun	67 %
Espagnol	83 %
Français	90 %
Italien	75 %
Mandarin	59 %

Combat

• Derringer calibre .25 dégâts 1D6	42 %
• Épée lourde dégâts 1D6+1 + Impact	72 %

Sortilèges

Contacter Cthulhu, Contacter un Profond, Création de Portail, Épuiser le Pouvoir, Étreinte de Cthulhu* Immunisation*, Signe des Anciens, Suggestion Mentale*, Terrible Malédiction d'Azathoth, Voler la Vie

*(Les sortilèges avec une * sont décrits dans le chapitre 5)*

11. Tribunal de la Nouvelle-Orléans, 400 Royal Street

Monstrueux bâtiment à quatre étages de style néo-renaissance, le tribunal jure affreusement par rapport aux édifices plus effacés du quartier français. Ces couloirs en forme de T, jalonnés de piliers doriques, s'ouvrent sur une statue du président de la cour suprême Edward Douglas White à partir de 1926. Le tribunal accueille la cour suprême de l'État, la cour d'appel, le tribunal civil de la paroisse d'Orléans, la bibliothèque de l'État, les bureaux du procureur général et la plupart des archives de la paroisse d'Orléans (comme les actes de mariage et de naissance).

12. Le Petit théâtre du Vieux Carré, 616 Saint Peter Street

Avec ses 500 places, le *Petit théâtre** a monté des pièces majeures de Wilde, O'Neill, Shakespeare, Ibsen et Shaw depuis son ouverture en 1922. Les représentations ont lieu six

* *en français dans le texte*



Zora Neale Hurston

36 ans, romancière et ethnographe

APP	10	Prestance	50 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	78

Compétences

Baratin	70 %
Culture artistique :	
- folklore	81 %
- théâtre	57 %
Crédit	36 %
Pratique artistique :	
- jouer la comédie	59 %
Sciences humaines : histoire	42 %
Sciences occultes	62 %

Langues

Anglais	93 %
Français	21 %

Sortilèges

Contacter un Loa, Enchanter une bougie, Enchanter un Ju-Ju
(Ces sortilèges sont décrits dans le chapitre 5)

Combat

• Automatique calibre 9 mm à la crosse perlée 37 %
dégâts 1D10

soirs par semaine, mais les tickets sont difficiles à obtenir, puisqu'ils sont habituellement accaparés par les membres aisés du théâtre.

Jean Lafitte (1780?-1826?)

Grand, d'une beauté frappante, Jean Lafitte est connu dans toute la ville croissant en tant que richissime président de la Baratarian Petroleum Company, la plus prospère entreprise pétrolière privée de Louisiane. Membre du prestigieux club Boston, propriétaire d'un manoir dans le district du Jardin et d'une section entière des quais, doté d'une grâce et d'une intelligence exceptionnelle, Lafitte est le célibataire à marier le plus convoité de la Nouvelle-Orléans. Les rubriques mondaines se repaissent d'articles sur ses fêtes et ses activités philanthropiques.

13. Orphelinat pour filles de Saint John Berchman, 733 Orleans Street

Les sœurs de l'ordre de la Sainte Famille tiennent un orphelinat et un lycée destinés aux jeunes filles noires. Les membres de cet ordre exclusivement noir vivent dans ce qui était la salle de bal Orleans, à 717 Orleans Street. Beaucoup des protégées des nonnes sont des mulâtres, les enfants bâtards d'amants de races mixtes cherchant à cacher la honte que le métissage apporterait à leurs deux familles.

14. Cathédrale Saint-Louis, Jackson Square

Cette église impressionnante est l'un des bâtiments les plus anciens et les plus reconnaissables de la Nouvelle-Orléans. Des messes y sont encore dites régulièrement. Possédant toute la dignité et la majesté des cathédrales européennes, Saint-Louis contient également un magnifique jardin créole, où se dresse un monument dédicacé aux trente marins français du cuirassé *Tonnerre*. Personne ne connaît exactement les conditions de leur mort, mais l'histoire admise veut qu'ils aient succombé à la fièvre jaune alors qu'ils s'étaient portés volontaires comme infirmiers durant l'épidémie de 1857. Les archives de l'église, accessible par l'allée adjacente du Père Antoine, recueillent les actes de baptême, de mariage et d'enterrement remontant à 1720.

Sous la cathédrale sont dissimulées les pièces souterraines accueillant le quartier-général et les voies de communication de la société de lutte contre le Mythe, La Santa Hermandad (cf. l'encart à droite). Directement sous l'église se trouvent trois pièces : une salle de réunion pour la Fraternité, une petite chapelle dédiée à leur grand chef décédé, le père Antonio de Sedella, et une salle de torture médiévale, contenant divers instruments d'interrogation : un chevalet, des fers à marquer, des chaînes, une vierge de fer et ainsi de suite. Sur un mur de la salle de réunion, une porte verrouillée et barrée donne dans un réseau de passages courant sous la ville. Il permet aux membres de la Fraternité de se déplacer sans être vus. Les tunnels font environ un mètre vingt de haut et sont fréquemment inondés. Ils mènent à des entrées secrètes en plusieurs points de la ville. Les endroits exacts sont laissés à la discrétion du Gardien. Il y en a certainement dans les ruines de l'opéra français, dans certaines cours du quartier français et à la « tombe du prêtre » du cimetière Saint-Louis n° 3. L'entrée de la cathédrale Saint-Louis vers la cachette de la Fraternité est un panneau ou une porte secrète quelque part dans l'église. Son emplacement exact est une fois de plus laissé à la discrétion du Gardien, ainsi que l'agencement des salles souterraines.

15. Couvent des ursulines, 1114 Chartres Street

Le plus ancien bâtiment encore debout de la Nouvelle-Orléans. Bien qu'il ne soit plus un couvent, l'archevêché est toujours appelé ainsi. Actuellement, le couvent abrite le siège de l'archidiocèse de la Nouvelle-Orléans et les archives de l'Église, remontant à 1720. Y sont attachés une école religieuse et l'église italienne Sainte-Marie, où des messes sont données régulièrement.

Zora Neale Hurston (1891-1960)

L'auteur de *Jonah's Gourd Vine* et *Une femme noire*, morte dans la misère et l'obscurité, est aujourd'hui considérée comme l'un des titans de la littérature noire américaine. En 1928 et en 1929, Hurston est à la Nouvelle-Orléans pour des recherches sur le vaudou, ce qui lui servira ensuite pour écrire *Mules and Men et Tell My Horse.* Elle loue un appartement dans le Vieux Carré. C'est probablement l'un des contacts les plus précieux que les investigateurs puissent nouer, puisqu'elle n'est pas aussi méfiante vis-à-vis des étrangers que la plupart des vaudouistes. Elle a acquis la confiance de plusieurs docteurs magiciens de Rampart Street, et a été nommé *hounsi* d'un *houngan* du quartier français. Connue pour son ton acide et son goût pour le risque, Hurston est intéressée par tout ce que les investigateurs peuvent lui proposer, à condition que ce ne soit pas trop bizarre ou illégal.

16. Warrington House, 1140 Royal Street

Centre de réadaptation pour les anciens détenus et les chômeurs, ce modeste manoir français est mieux connu comme la maison la plus hantée de la Nouvelle-Orléans. Toutes les légendes concernant le ou les fantômes de cet endroit ont commencé avec Delphine de MacCarthy, qui a vécu dans la maison avec son mari le Dr Louis Lalaurie entre 1831 et 1834.

Si les visiteurs voyaient rarement le Dr Lalaurie (au point que personne ne savait quel genre de médecine il pratiquait), Mme Lalaurie était l'hôte le plus populaire de la ville, connue pour ses *soirées** brillamment organisées et exécutées. Elle venait de l'une des plus anciennes familles créoles de l'État. Ses invités riches et

* *en français dans le texte*

La Santa Hermandad

La « Sainte Fraternité » a été créée en 1769 par le mercenaire irlandais Alexander O'Reilly au nom du gouvernement espagnol de Louisiane, dans le but de lutter contre l'épidémie de crime dans la Nouvelle-Orléans et ses environs. Relevant directement du gouverneur, les Frères ont parcouru le pays pendant des années, tenant le rôle de juges, de jurys et de bourreaux pour les nombreux pirates des rivières et bandits se cachant dans les jungles des marais. Selon les documents officiels, l'ordre a été dissout par le gouverneur Don Andreas Almonaster y Roxas en 1792 pour laisser la place à une police plus conventionnelle.

Néanmoins, les documents officiels ne disent pas tout. Autour de 1788, un moine capucin appelé Antonio de Sedella, ou *père Antoine**, a reçu de l'Inquisition espagnole la charge d'établir une branche américaine de la Sacrée congrégation, basée à la Nouvelle-Orléans. Au printemps 1789, le gouverneur Don Estevan de Miró découvre la mission d'Antoine. Craignant que la colère de l'Inquisition décourage de futurs colons, il fait expulser le moine. Mystérieusement, une fois que Miró eut quitté son poste, Antoine revint à la Nouvelle-Orléans pour devenir le curé de la cathédrale Saint-Louis. Les supérieurs de l'Église fit rapidement des reproches au moine, jugeant ses activités, jamais nommées explicitement par écrit, une « interruption de la tranquillité publique ». En 1805, il est convoqué devant le gouverneur Claiborne et le maire Pitot à huis clos. Furieux, ils l'accusent d'être bigame et hypocrite. Mystérieusement une fois de plus, Antoine sort de la réunion lavé de tout soupçon, et ses ennemis reçoivent un blâme. Après sa mort en 1821, il est enterré dans la « tombe du prêtre » du cimetière Saint-Louis n° 3, comme l'un des religieux les plus aimés de l'histoire de la Nouvelle-Orléans. Il faut attendre 1840 pour que sa réputation soit légèrement entachée, quand des ouvriers démolissant l'ancienne prison derrière la cathédrale Saint-Louis découvrent des pièces secrètes remplies d'instruments de torture sous l'église, ainsi qu'un réseau de tunnels circulant sous la ville. Les journaux se sont interrogés sur la fonction de ses passages, en promettant d'autres articles sur le sujet. Aucun article de ce genre n'a jamais paru.

Le père Antoine, durant sa brève période de liaison officielle pour l'Inquisition espagnole, a découvert l'étendue de la présence du Mythe de Cthulhu dans la région de la Nouvelle-Orléans. Ayant informé ses supérieurs à Rome de sa découverte après son expulsion, Antoine revient en ville avec l'ordre de s'approprier la Santa Hermandad dans le but de pourchasser et détruire le Mythe dans les territoires de Louisiane. Depuis son poste de curé, il autorise secrètement la construction de la salle de torture et des tunnels sous la cathédrale Saint-Louis. Quand la Fraternité est officiellement dissoute, il les mène dans la clandestinité, où ils continuent leur lutte en secret.

La Santa Hermandad existe encore de nos jours, composée d'entre vingt et trente frères de toutes races et de toutes origines nationales, unis par leur dévotion fanatique envers l'Église catholique (quoique la Fraternité agisse de façon totalement indépendante) et par leur serment d'annihiler les serviteurs humains des Grands Anciens. Ils se réunissent dans les salles souterraines sous la cathédrale Saint-Louis. Ils se servent des tunnels sous la ville pour leurs raids contre leurs ennemis, qui attribuent leurs mystérieuses apparitions et disparitions à des pouvoirs mystiques.

Malheureusement pour les investigateurs, la Sainte Fraternité considère toute personne (autre qu'eux-mêmes) possédant des connaissances du Mythe comme des ennemis de l'humanité, qu'ils soient des adorateurs ou non. Leur raisonnement est que moins de gens en savent sur les Anciens, mieux cela vaut. L'une de leurs principales activités consiste à retrouver les ouvrages du Mythe pour les brûler. Si un investigateur en possession d'un tel ouvrage attire l'attention de la Santa Hermandad, il va avoir des ennuis. Un frère rend visite à l'investigateur sous le manteau de l'obscurité pour exiger qu'il lui livre l'ouvrage, lui ordonnant d'abandonner toutes activités concernant le Mythe. Les investigateurs récalcitrants se feront des ennemis puissants. Chaque frère est extrêmement intelligent, plein de ressource et doué pour les arts du combat et du mouvement furtif. Beaucoup sont des religieux respectés, mais des laïcs appartiennent aussi à l'ordre. La Fraternité emploie le réseau de tunnels pour tendre des pièges aux investigateurs, les entraînant dans la salle de torture sous la cathédrale pour leur soutirer leurs connaissances avant de les tuer. Sans pitié et sans relâche, l'ordre terrorise les investigateurs jusqu'à ce qu'ils fuient la ville ou que l'un des deux groupes soit réduit à néant. Cependant, les investigateurs peuvent réussir à négocier un arrangement s'ils arrivent à convaincre un homme l'Église d'intercéder en leur faveur. L'existence de la Santa Hermandad n'est connue que de quelques religieux choisis à Rome, Madrid et à la Nouvelle-Orléans. De nombreux membres de la hiérarchie catholique seraient horrifiés de découvrir les méthodes violentes qu'emploie la Fraternité pour atteindre ses buts.

Frère typique de la Santa Hermandad

APP	15	Prestance	75 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

Compétences

Athlétisme	35 %
- escalade	60 %
Catéchisme	90 %
Discrétion	75 %
Dissimulation	75 %
Écouter	70 %
Mythe de Cthulhu	20 %
Pister	50 %
Se Cacher	75 %
Sciences occultes	20 %
Torture	20 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	60 %
Français	60 %
Latin	30 %

Combat

• Armes de poing	50 %
• Armes de mêlée	30 %
• Bagarre dégâts 1D3 + Impact	75 %
• Art martial : boxe dégâts spéciaux	35 %
• Art martial : lutte dégâts spéciaux	70 %

respectés n'avaient que compliments pour sa gentillesse, son humour et son hospitalité.

Quand un feu s'est déclaré dans sa maison, le 10 avril 1843, une petite armée de jeunes admirateurs fringuant et de citoyens importants s'est présenté pour éteindre l'incendie. Quand les volontaires sont entrés dans la maison pour contrôler les flammes, ils ont entendu de faibles appels à l'aide provenant d'une pièce du deuxième étage. Une fois la porte enfoncée, ils furent confrontés à un spectacle horrible. Dans une pièce vide et plongée dans le noir, sept esclaves étaient enchaînés par des fers et des colliers à pointes. Les pauvres hères étaient morts de faim, couvert de vermine et portaient les cicatrices et les lacérations de corrections sadiques, bien au-delà des punitions socialement acceptables. On établit bientôt que l'une des esclaves avait arraché sa chaîne du mur, avait rampé jusqu'à la cuisine et avait déclenché le feu afin d'attirer de l'aide. Mme Lalaurie n'avait pas parlé des esclaves aux pompiers volontaires, espérant qu'ils périraient dans l'incendie sans laisser de traces.

La nouvelle que Mme Lalaurie et son mari maltraitaient leurs esclaves fit bientôt le tour de la ville. Les autorités confisquèrent tout un arsenal d'instruments de torture médiéval dans la maison. L'un des esclaves secourus témoigna que Mme Lalaurie prenait plaisir à les battre pendant que ses amis s'amusaient à l'étage inférieur. Toutefois, avant que le couple ne soit arrêté, Mme Lalaurie avait fui la Nouvelle-Orléans avec son fidèle majordome mulâtre, apparemment complice de ses crimes. Une foule en colère attaqua la maison, à la recherche du Dr Lalaurie, mais il n'était plus là. Sans personne à lyncher, la foule frustrée dirigea sa fureur sur la maison elle-même. Ils fracassèrent toutes les fenêtres, détruisirent les peintures et les œuvres d'art et lancèrent les meubles dans la rue.

Depuis lors, la maison a changé de mains plusieurs fois au fils des années. Les occupants ne


Warrington House, la maison hantée

sont jamais restés très longtemps jusqu'à ce qu'elle soit récemment achetée par le philanthrope William J. Warrington. La petite équipe de domestique sait maintenant pourquoi la maison a la réputation d'être hantée. Des gémissements rauques sortent en pleine nuit de ce qui était autrefois les logements des esclaves, sans que l'on puisse expliquer leur source. Plus d'un invité ayant passé la nuit là a vu le fantôme le plus courant de la maison : une fillette noire à moitié nue, de moins de 10 ans, qui court en hurlant dans le deuxième étage au crépuscule. La légende veut que ce soit le fantôme d'une esclave qui a été poursuivie par Mme Lalaurie et son fouet. La fillette était si effrayée à l'idée de recevoir une nouvelle correction de sa maîtresse vicieuse qu'elle se serait jetée depuis le toit dans la cour.

William J. Warrington, irrité par le fantôme, peut engager les investigateurs pour qu'ils l'en débarrassent. L'esprit de la fillette n'est pas particulièrement puissant (INT 12, POU 13), ni particulièrement malveillant. Pour la convaincre de partir, les investigateurs doivent trouver un moyen de la convaincre que Mme Lalaurie a cessé de la poursuivre. Des recherches sur l'affaire peuvent dévoiler des liens avec le Mythe. Qui était le mystérieux Dr Lalaurie et où a-t-il disparu ? Les esclaves étaient-ils battus simplement pour le plaisir, ou faisaient-ils partie d'une expérience blasphématoire ? Il est possible que les membres de la foule de 1834 aient récupéré des livres ou des notes du Dr Lalaurie dans la maison, qui attendent maintenant, négligés, dans un magasin d'antiquité de Royal Street ou sur une étagère poussiéreuse de la bibliothèque du musée de l'État de la Louisiane

Librairie ésotérique Del Rio


Albert Del Rio

Si les investigateurs ont besoin d'une librairie occulte ou d'un vendeur d'objets bizarres et uniques, on les dirigera peut-être vers ce magasin situé dans une rue étroite et pauvre du Vieux Carré. Ce magasin est aussi présent dans l'annuaire.

Près de là, une branche de frêne passe au-dessus de la rue depuis une allée entre deux bâtiments. Des symboles étranges couvrent son tronc. Si on les regarde de plus près, un test de *Sciences Occultes* réussi les identifie comme des symboles de chance et de protection tirés de plusieurs cultures et époques différentes. Un test réussi de *Trouver Objet Caché* permet de repérer un Signe des Anciens parmi les autres symboles gravés dans l'écorce. Un carton collé à l'une des fenêtres poussiéreuse de la façade annonce « Librairie ésotérique Del Rio ».

Le propriétaire du magasin, Albert Del Rio, est un homme assez grand, maigre comme un fil et aux longs cheveux bruns grisonnants tirés en arrière. Il parle avec un accent improbable en partie italien, en partie français et en partie du Sud de l'Amérique. Il est habituellement assis derrière son bureau encombré au fond du magasin, où il marmonne dans le vide. Il a beau avoir la voix douce, il cache néanmoins un révolver calibre 38 dans un tiroir de son bureau.

Del Rio possède des informations sur de nombreux sujets. Il peut parler aux investigateurs des symboles de protection sur l'arbre, et pourquoi ils l'aident à bien pousser. L'arbre est un frêne, une espèce utile pour la protection contre le mal, particulièrement les serpents. Il pense que le Signe des Anciens n'est qu'un symbole de protection comme un autre. Un test de *Psychologie* réussi montre toutefois que Del Rio est nerveux à ce sujet. Si on le demande gentiment, il peut en dire un peu plus sur la vieille secte locale et ses dieux-

démons contre lesquels les signes ont été gravés. Il est aussi au courant du raid de 1907 contre les activités de la secte dans le marais voisin.

Les livres de la librairie de Del Rio, quoi qu'ils ne soient pas nécessairement des livres du Mythe, peuvent être utiles aux investigateurs. Chacun vaut 1D3 x 1D100 dollars, prix sujet à un test de *Négociation*. Il y a eu un exemplaire du *Roi en Jaune* dans le magasin, mais il n'est peut-être plus là.

La Magie Noire, boîte de nuit

En passant devant une maison ordinaire de Bourbon Street, les investigateurs peuvent remarquer quelques personnes bien habillées dans un style bohémien. Elles s'approchent du portail sur le côté ouest de l'édifice pour murmurer « Marie est-elle là ? » à un garde caché de l'autre côté, qui leur ouvre le portail. Si les investigateurs répètent ce mot de passe, une référence anodine à la reine du vaudou, Marie Laveau, eux aussi seront admis dans la *Magie Noire**, l'un des clandés les plus uniques du quartier français.

L'originalité de la Magie Noire tient à son atmosphère décontractée, qui donne l'impression d'être à l'abri du conservatisme étouffant du Sud. Cette boîte de nuit est l'une des rares à la Nouvelle-Orléans où les Créoles, les ouvriers, les noirs, les femmes et les étrangers se sentent tous à l'aise. L'homme responsable de cette ambiance est Laurence Destrahan, le gérant du club, qui est totalement dépourvu de préjugés, de malveillance ou de cynisme. Fils cadet d'une famille créole autrefois prospère mais ruinée par la Guerre civile, Destrahan a réalisé tôt dans sa vie qu'il n'avait pas grand-chose pour lui, mis à part son sourire désarmant, une attitude d'une jovialité inaltérable vis-à-vis du futur et la capacité de mettre n'importe qui à l'aise. Sa nature en fait le parfait gérant de club. Il passe son temps à naviguer entre les tables et le bar, bavardant avec les clients passant un bon moment (il appelle tout le monde « mes amis ») et faisant sourire ceux qui ne l'étaient pas.

La cour centrale de ce qui était le manoir de la famille Destrahan a été convertie en une salle à manger à ciel ouvert, un ensemble de tables et de chaises entouré d'arbustes en pot et de plantes grimpantes. Deux escaliers mènent aux balcons du premier étage, où se trouvent d'autres places assises. Le bâtiment principal accueille le logement de Laurence et de sa fille, Katherine. La loggia face à la cour sert pour les cas d'urgence, pour assoir les clients lorsqu'il pleut.

La bière, le rhum, la vodka et le whisky sont des choix populaires de l'établissement, vendus au prix de 25 cents le verre. Le vin et les boissons classiques du Vieux Carré : gin-fizz Ramos, cocktail Sazarac, absinthe frappée et absinthe-anisette coûtent soixante-quinze cents. Luke Turner, le barman noir, sait mixer toutes sortes d'alcools. C'est aussi un percussionniste de jazz en herbe. Bavard, il porte toujours un petit sachet en pendentif autour de son cou. Si on lui pose la question, il raconte qu'il s'agit d'un grigri, un talisman vaudou lui portant chance, pour l'aider à trouver des contrats comme musicien. Luke est percussionniste pour une congrégation vaudou. Il peut accepter de présenter les investigateurs à son *houngan*, le Dr John (cf. page 74).

Luke aimerait jouer avec le groupe de la Magie Noire, les Funky Butts, baptisés en l'honneur du légendaire trompettiste Charles « Funky Butt » Bolden. Les Funky Butts jouent à la demande, mais ils refusent les compositions du fameux « Jelly Roll » Morton, originaire de la Nouvelle-Orléans. Les membres du groupe sont fâchés que Morton, comme la plupart des meilleurs musiciens de la ville croissant, ait fuit pour Chicago, le centre du jazz depuis la fermeture de Storyville. Une autre source de distraction est la salle de keno au premier étage. Le keno n'a pas beaucoup changé au fil des ans (il est toujours populaire à Las Vegas) ; les lotos modernes se jouent un peu de la même manière. Un parieur place sa mise (le minimum à la Magie Noire est de 50 cents) et reçoit une carte où sont inscrits les nombres de 1 à 80. Le joueur peut choisir jusqu'à quinze nombres, en les cochant avec un crayon. Une fois le choix terminé, une copie de la carte est donnée au « rouleur », l'arbitre du jeu, qui se tient sur une estrade à côté d'un globe contenant des balles numérotées. Le rouleur fait alors tourner le globe, d'où il tire vingt balles en annonçant chaque numéro gagnant. Le joueur gagne d'autant plus d'argent qu'il a de nombres gagnants sur sa carte. Les investigateurs cherchant de l'argent facile ont 10 % de chances de gagner (leur mise x 2D100 dollars) de cette façon.

Si l'on vient simplement pour dîner, on trouve des plats coûtant entre soixante-quinze cents et deux dollars, tous excellents. La spécialité de la maison est la cuisine créole. On recommande tout particulièrement la *bouillabaisse** (une soupe de poisson), les *calas tout chaud** (de délicieux gâteaux au riz gonflés), la bisque d'écrevisse, le gombo zhèbes (ou gumbo aux herbes, une concoction bouillie de légumes verts, de condiments, de farine et de lard, dont le goût est plus agréable que sa description ne le laisse penser) ou les haricots rouges.

La Magie Noire emploie deux cuisiniers à temps complet, six serveurs et dix aides (tous noirs, tous mâles). Elle a quelques gardes de plusieurs couleurs (qui s'occupent de la salle de keno), mais le plus remarquable est Yun, un énorme Chinois. Il porte une terrible cicatrice de couteau sur le cou, qu'il a reçu dans une bagarre alors qu'il était encore marin. La blessure a endommagé ses cordes vocales. Si les investigateurs trouvent un moyen de communiquer avec lui (bien qu'il comprenne l'Anglais à l'oral, il est totalement illettré dans cette langue), ils découvriront un homme passionné et intelligent, vouant un amour non partagé pour la fille de Laurence, la belle et arrogante Katherine. Fêtarde notoire, Katherine a tendance à s'attacher à des investigateurs charmants et à les suivre jusqu'à ce qu'ils fassent suffisamment attention à elle. Cela



Laurence Destrahan

51 ans, gérant insouciant

APP	14	Prestance	70 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	85

Compétences

Crédit	60 %
Négociation	44 %
Persuasion	93 %
Psychologie	80 %
Raconter des blagues cochonnes	99 %

Langues

Anglais	65 %
Cajun	52 %
Français	35 %

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.

* *en français dans le texte*



Yun Ch'eng-Kung

30 ans, videur fort et silencieux

APP	09	Prestance	45 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	18	Corpulence	90 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	17
Santé Mentale	28

Compétences

Discrétion	50 %
Intimider les ivrognes	82 %
Mythe de Cthulhu	04 %
Navigation	37 %
Orientation	67 %
Trouver Objet Caché	79 %

Langues

Anglais	40 %
Français	11 %
Mandarin	60 %

(Il comprend l'anglais et le français, mais ne peut pas les parler. Il ne sait lire et écrire que le mandarin.)

Combat

- Bagarre 85 %
  dégâts 1D3 + Impact
- Arts martial : lutte 78 %
  dégâts spéciaux
- Couteau de combat 69 %
  dégâts 1D4+2 + Impact

n'échappera pas à Yun, qui n'appréciera pas.

Destrahan achète sa gnole directement à la Mafia, qui lui vend aussi la tranquillité de la police. Il a tout de même établi deux sorties de secours pour les clients et le personnel, juste au cas où le FBI décide de faire une descente. La plus simple est un panneau secret derrière le globe du keno, qui cache un escalier menant au toit. Là, les buveurs en fuite devront prendre le risque de sauter de bâtiment en bâtiment et de glisser le long de gouttières pour s'enfuir. Le portail de l'allée est dissimulé une sortie au niveau du sol. Depuis la route, on dirait une simple palissade, de quatre mètres de haut, permettant à un garde stratégiquement placé de faire sortir les clients pendant que les fédéraux entrent par le portail ouest.



Katherine Destrahan

24 ans, débutante gâtée

APP	14	Prestance	70 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	59 %
Dissimulation	47 %
Entregent	81 %
Équitation : cheval	32 %
Flirt	98 %

Langues

Anglais	75 %
Français	72 %

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.



Luke Turner

21 ans, barman joueur de batterie

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	62

Compétences

Culture artistique : percussion	69 %
Faire semblant d'écouter les ivrognes	95 %
Pratique artistique : percussion	70 %
Préparation de cocktails	74 %
Sciences occultes	20 %

Objets magiques

Sachet grigris (ajoute 5 % à la compétence *Pratique artistique : percussion* du porteur)

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.

La Magie Noire

Rez-de-chaussée

toilettes
M
F
estrade de l'orchestre
salle de repos de l'orchestre
cuisine
bar
réserve du bar
loggia
fumoir
salle à manger privée
allée
bureau de Destrahan
allée
portail ouest
portail est

0 4,5 9
Échelle (mètres)

Étage

salle de keno
ouvert sur la cour
escalier secret menant au toit
chambre de Destrahan
salon de la famille
chambre de Katherine
balcon
N





Guide de l'agglomération



Panorama de la Nouvelle-Orléans - 1919

Guide de l'agglomération

Une courtisane, pas encore vieille, mais déjà plus si jeune, qui évite la lumière pour préserver l'illusion de son ancienne gloire. Les miroirs de sa maison ont perdu leur éclat et les cadres sont ternis ; toute sa maison est obscurcie et embellie par l'âge…
Et ceux qu'elle reçoit sont peu nombreux, et ils viennent vers elle à travers un crépuscule éternel. Elle-même ne parle pas beaucoup, et pourtant elle semble dominer la conversation, qui se fait à voix basse mais jamais sans entrain, artificielle mais pas brillante. Et ceux qui ne sont pas élus doivent attendre à jamais devant son portail.
La Nouvelle-Orléans…

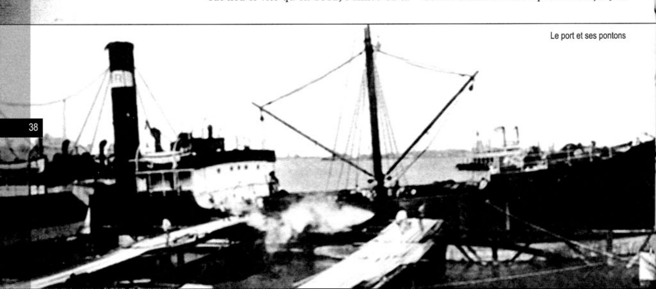
William Faulkner, *New Orleans Sketches*

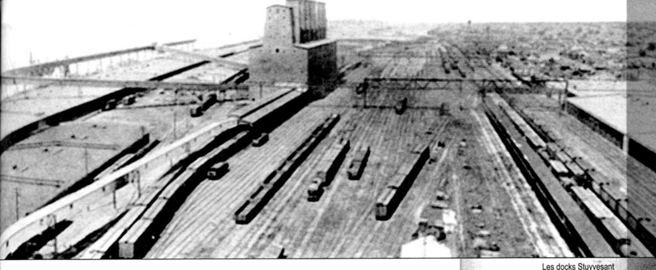
En 1803, les puissantes familles créoles de la Nouvelle-Orléans furent horrifiées d'apprendre que la France avait vendu la Louisiane aux États-Unis. S'estimant Européenne en tout point mis à part la géographie, l'élite française et espagnole se sentit abandonnée par ses pays d'origine, laissée sans défense contre ce qui serait certainement un raz-de-marée de vulgarité venu de leurs nouveaux maîtres coloniaux. En conséquence, les Américains qui inondèrent la ville croissant après l'achat de la Louisiane furent accueillis froidement par les Créoles, qui les jugeaient d'une vulgarité honteuse. Écartés de la vie sociale et économique, les nouveaux habitants de la Nouvelle-Orléans durent pratiquement bâtir leur propre ville.

Le fruit de leur labeur fut appelé le « quartier américain », pour le distinguer de la section française de la Nouvelle-Orléans. Après l'achat de la Louisiane, il s'étendit à partir de la périphérie du Vieux Carré, sans jamais s'arrêter. Les Américains devinrent les banquiers, les négociants et les marchands complétant les planteurs créoles. Rapidement, leurs fortunes égalèrent, puis dépassèrent, celles des vieilles familles de la ville. Avant la Guerre Civile, la majeure partie des terrains de la ville entre le fleuve et le lac Pontchartrain était occupée par d'immenses plantations. Quand les fermiers firent faillite, leurs terres furent dévorées par les demeures et les entreprises des Américains avides de propriété foncière. Cette transformation démographique eut lieu si vite qu'en 1812, l'année où la Louisiane fut le dix-huitième état à rejoindre l'Union, la partie créole de la Nouvelle-Orléans était déjà appelée le « quartier français » afin de la distinguer du reste de la ville.

Cette dichotomie reste évidente aux visiteurs des années 1920. En dehors du quartier français, minuscule par rapport à la ville actuelle, la Nouvelle-Orléans ressemble à n'importe quelle métropole américaine : de hauts immeubles de bureaux, un trafic automobile bruyant, des trottoirs débordant d'une foule de piétons pressés et fatigués. Canal Street, généralement ville-haute du Vieux Carré, est à l'image du meilleur de l'urbanisme américain. Cet énorme boulevard, une voie de tram courant en son milieu, est le district d'affaire et bancaire de la ville. À la Nouvelle-Orléans comme ailleurs, les magasins du même type sont regroupés dans un même quartier, aucun n'étant très éloigné de Canal : les vendeurs de fourrure se trouvent le long de North Peters et Decatur ; les magasins d'antiquités occupent plusieurs pâtés consécutifs sur Royal ; Poydras Street, à partir de Camp Street jusqu'à la rivière, est dominée par les marchands de fruits, de volailles et d'autres produits alimentaires ; et Carondelet Street abrite les négociants en cotons.

Malgré ces américanismes vulgaires et ordinaires, l'agglomération de la Nouvelle-Orléans possède sa part de lieux fascinants et intrigants, détaillés dans ce chapitre. Les parties de la ville sont évoquées dans l'ordre croissant de leur distance avec le quartier français, en


Le port et ses pontons



Les docks Stuyvesant

commençant par les quais, à un jet de pierre du Vieux Carré. Après cela, sont décrits quelques sites individuels éparpillés dans la ville. Comme dans le quartier français, le tramway et les bus desservent toute l'agglomération. Le temps de trajet maximum entre deux points quelconques en ville dépasse rarement quarante-cinq minutes.

Sur les quais

Les quais du port de la Nouvelle-Orléans font plus de quinze kilomètres de long, s'étirant du parc Audubon au nord-ouest jusqu'à la caserne Jackson (un terrain d'entraînement et un arsenal pour la Garde nationale de Louisiane) au sud-ouest, en passant devant le Vieux Carré. La ville est l'un des principaux ports maritimes des États-Unis. Des navires venus du monde entier s'amarrent régulièrement ici. Plus de dix lignes de chemin de fer partent des quais vers différentes régions du pays.

Les quais comportent de nombreuses installations. Le long du front de mer se trouvent vingt-quatre entrepôts publics, deux hangars réfrigérés publics, neuf entrepôts de coton privés et cinq dépôts ferroviaires. Il y a quarante-trois quais, dont six cales sèches, la plus grande pouvant accueillir un navire de quinze mille tonnes. Neuf kilomètres de quais sont pris par d'énormes hangars métalliques, allant du volume d'une petite maison à des bâtiments pouvant abriter des avions. Des plateformes de chargement sont installées des deux côtés des hangars. Côté ville, elles donnent sur des voies de chemin de fer, afin que les marchandises puissent être chargées directement des hangars dans les wagons. Les quais sont divisés en sections, chacune réservées à une marchandise en particulier : les quais du café, les quais du coton et ainsi de suite.

Si les investigateurs visitent les quais durant la journée, ils y découvriront un maelström d'activité. Des dockers torse nu débarquent du café, de la mélasse et du sucre venant d'arriver de ports lointains. Des marins crient dans des langues étrangères chargent du coton, des céréales et du pétrole américains sur des bateaux en partance pour des ports de l'autre côté du monde. Quand les bananiers arrivent, le chaos est démultiplié. La Nouvelle-Orléans est le plus grand port de bananes du monde. On estime que vingt-trois millions de régimes transitent dans la ville annuellement. Les dockers arrivent avant l'aube pour saisir des monceaux de fruits verts à l'aide de grues depuis le fond des soutes des bateaux. Tout en chantant, les hommes portent les bananes depuis les quais jusqu'aux wagons les attendant à proximité. Tout le monde se retourne pour regarder les hommes travailler. L'atmosphère évoque le carnaval, des marchands ambulants proposant des sandwichs et des gâteaux aux spectateurs.

La nuit, l'activité des docks ralentit quelque peu, mais le chargement et le déchargement des bateaux continue sans interruption. Les ouvriers des docks aux bananes travaillent fréquemment jusqu'à l'aube. Les navires de plaisance, imitant les anciens bateaux à vapeur, quittent les docks à vingt et une heures pour une soirée de danse et de bon repas, revenant un peu après minuit. La digue à l'extrémité de Canal Street donnant sur le fleuve est un lieu apprécié des amoureux, jeunes ou vieux, pour des ballades au clair de lune. Les quais sont bien éclairés et les entrepôts sont gardés ; les investigateurs prévoyant des activités illicites doivent faire attention. La plupart des dockers sont Italiens ou noirs. Leurs syndicats ont été lourdement infiltrés par leurs organisations criminelles respectives. Les quais sont donc un lieu de rendez-vous pour les membres de la mafia et du zobop.

Sous les quais s'étend tout un réseau de pontons et de passerelles, où les squatters et les réparateurs circulent entre les imposants supports des docks. À l'occasion, des bateaux à rames, des canots ou d'autres petites embarcations sont amarrés là. Il faut sauter de planche en planche pour se déplacer ; en cas de circonstances inhabituelles, par exemple s'ils se font tirer dessus par des adorateurs énervés, les investigateurs doivent réussir des tests d'*Athlétisme* pour courir sur les pontons sans tomber dans le fleuve.

Un grand nombre de vagabonds, appelés les « rats des quais », vivent sous les quais. Ils creusent des tunnels pour piller des marchandises où se cacher quand la police ratisse le coin. Ils peuvent être des alliés des Profonds ou des adorateurs déments.



Mémé Zuzu

74 ans, entrepreneuse occulte

APP	10	Prestance	50 %
CON	18	Endurance	90 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	69

Compétences

Baratin	86 %
Médecine	24 %
Mythe de Cthulhu	06 %
Négociation	69 %
Persuasion	52 %
Premiers soins	40 %
Psychologie	55 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	24 %
- histoire	36 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	74 %
- pharmacologie	47 %
Sciences occultes	84 %

Langues

Anglais	65 %

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.

Un investigateur plongé dans le Mississippi le regrette instantanément. L'eau boueuse, chargée de débris, fait trois quarts de kilomètre sur presque toute la ville. Au printemps, le courant est extrêmement important. Les investigateurs suffisamment désespérés pour tenter de traverser à la nage devront réussir cinq tests d'*Athlétisme : natation* successifs, (ou bien cinq tests d'*Athlétisme*, si les investigateurs n'ont pas cette spécialisation, avec un malus de –20 %) au printemps. Ils devront également esquiver les bateaux.

Rampart Street

Quand Rampart Street croise Canal, elle devient ce que l'on appelle « le Harlem de la Nouvelle-Orléans ». S'étendant sur six pâtés de maison vers le sud-ouest et un ou deux pâtés vers l'est et l'ouest, ce quartier est entièrement constitué d'immeubles, de magasins, de cafés, de restaurants et de clandés appartenant à des noirs. Généralement de classe ouvrière, les habitants sont regardés avec condescendance par les créoles et les noirs plus aisés, qui pensent qu'ils incarnent les pires stéréotypes raciaux. Ces noirs ont un nom grossier pour Rampart Street : « Niggertown ».

Les blancs sont tolérés, surtout dans les clandés et les boîtes de nuit noires, où l'on joue la meilleure musique de la Nouvelle-Orléans. Les groupes de blues et de jazz font honte à ceux du reste de la ville et la danse peut durer jusqu'au matin.

Avant la Guerre Civile, Rampart Street était le centre du système de *plaçage**, ou concubinage. À cette époque, il était parfaitement acceptable, voire attendu, que les hommes créoles célibataires prennent des maîtresses mulâtres, *quadroon* ou *octoroon*. Ces femmes étaient entretenues financièrement par leurs amants blancs, qui les plaçaient dans les nombreuses maisons blanches qui parsemaient autrefois Rampart Street. Si la relation était censée se terminer lorsque le gentilhomme trouvait une femme blanche convenable, cela n'était pas toujours le cas et l'affaire continuait parfois tout une vie. Cette tradition se poursuit durant les années vingt sous la forme des bordels noirs de Rampart Street, dont les clients sont exclusivement des hommes blancs. Aujourd'hui, la révélation publique d'une telle relation provoquerait certainement un scandale.

Rampart Street est également le centre de la communauté vaudou de la Nouvelle-Orléans. De nombreux *houngans, mambos* et docteurs magiciens vivent et travaillent ici. Beaucoup ont un *oufo* (cf. page 73) dans leur appartement. Les drugstores vendent des poupées vaudous, des grigris et d'autres talismans à côté de formes de médecines plus conventionnelles. En fouinant dans le Jumbo Gumbo Emporium de mémé Zuzu, les investigateurs trouveront tout un fourbi magique, comme des *jujus*, des potions de prospérité, des huiles d'amour, de la poudre de gaffeur (de la poussière venant de tombes), de la poudre *mojo*, des racines de Jean le Conquérant, de l'eau folle, des gouttes bonne chance, du salpêtre, des pierres à aimant, des têtes réduites et plus encore. Mémé Zuzu jure que ses marchandises sont efficaces à 100 %, mais, au final, les traits mystiques que peuvent avoir ces babioles sont laissés à la discrétion du Gardien.

Il est également important de noter que Rampart Street est la seule partie de la ville où la mafia refuse d'entrer. Des investigateurs en bisbille avec la *cosa nostra* trouveront ici un havre temporaire. Bien sûr, la raison pour laquelle la mafia évite ce quartier est qu'il est revendiqué par l'infâme zobop, une organisation encore plus dangereuse pour la santé des investigateurs. En fait, on murmure que le dernier étage d'un clandé contrôlé par le zobop abrite le principal temple de Yig de la société.

Mémé Zuzu

Mémé Zuzu, comme son nom l'indique, a facilement un comportement maternel envers les investigateurs. Elle se lamente toujours qu'ils ne mangent pas assez, qu'ils ne devraient pas se mettre en danger aussi souvent, et ainsi de suite. Sous cette façade débonnaire se cache une habile femme d'affaire. Elle est tout à fait prête à regarder les artefacts que lui amènent les investigateurs ou à leur donner des conseils mystiques… s'ils payent. Elle est également en bons termes avec le Dr John et Julia Jackson (cf. pages 74 et 75, respectivement), vers qui elle peut envoyer les investigateurs pour une aide magique concrète. Malheureusement, elle accuse constamment la communauté noire d'être un foyer de vice, ce qui va sans nul doute lui attirer la colère de l'infâme zobop (cf. ci-contre).

District du Jardin

Quand une crue du Mississippi a détruit une grande partie des plantations près du quartier français en 1816, les terrains ont été rachetés par des spéculateurs espérant tirer profit des Américains nouvellement arrivés et de leur fortune. Les terrains furent découpés en parcelles correspondant à des pâtés de maisons tirés au cordeau. Les manoirs et les villas construites ici firent rapidement de cette banlieue l'une des plus célèbres et les plus exclusives de l'histoire de l'Amérique. La légende prétend qu'une famille devait habiter dans le district de Jardin, le centre de la vie sociale du quartier américain, depuis au moins vingt ans pour être considéré comme des « habitants du quartier ». Même dans les années 1920, ces maisons immenses et magnifiques attirent les résidents les plus riches de la ville. Nulle part ailleurs à la Nouvelle-Orléans, il n'y a autant de richesse concentrée en un seul lieu.

En faisant un tour des *banquettes** du quartier, les investigateurs observeront que la plupart des maisons gigantesques sont entourées par de grandes pelouses et de hautes barrières métalliques. Les chênes et les magnolias se dressent juste derrière ces barrières, cachant la maison à la vue. Une allée passe à travers un portail pour finir en cul-de-sac devant la colonnade à l'arrière de la maison, près de la *garçonnière**. Durant les fêtes, les invités marchent sur des tapis rouges déroulés sur la colonnade arrière pour entrer dans la

** en français dans le texte*

Le zobop

Équivalent haïtien de la mafia, le zobop (ou « Secte rouge », d'après les robes rouges qu'ils portent durant leurs cérémonies) était à l'origine une société secrète de sorciers au Dahomey. Elle s'est transférée à Haïti avec les esclaves africains, puis est arrivée à la Nouvelle-Orléans juste avant la Guerre Civile. Bien que, comme la plupart des organisations criminelles, le zobop conduisent des activités illégales habituelles sur Rampart Street et d'autres quartiers noirs (bookmaking, prostitution, contrebande de drogue et d'alcool, extorsion et ainsi de suite), les vaudouistes savent que les membres les plus hauts placés ont pris des « points chauds », c'est-à-dire qu'ils ont vendu leur âme aux loas Petro en échange de la richesse et de pouvoirs magiques (cf. page 74). Si des lieutenants de l'organisation possèdent des capacités mystiques modestes, les parrains et capos des zobops sont des bokors d'une puissance phénoménale. Ils savent aussi que le véritable dessein de la société est de servir la volonté de Yig, le Père des Serpents (qu'ils appellent souvent Damballah-flangbo). Il est tout à fait possible que certains dirigeants du zobop soient des hommes-serpent déguisés.

La Secte rouge emploie une combinaison de tactiques d'intimidation humaines et de terreur surnaturelle pour maintenir l'ordre parmi les communautés sous son contrôle. Un voleur oubliant de donner à ses supérieurs leur part d'un cambriolage lucratif peut devenir une « chèvre sans cornes », une expression zobop désignant un sacrifice humain. Les habitants craintifs parlent à voix basse de la « voiture-tigre », une longue limousine noire que l'on ne voit que la nuit, conduite par des brutes mystérieuses. Elle enlève les citoyens plus véhéments, que l'on ne revoit jamais. Un commerçant ayant manqué des paiements de protection peut disparaître, pour revenir sous la forme d'un poulet, d'un cochon ou d'un autre animal. La bête est tuée par sa famille, avant qu'une dent en or ou un tatouage ne leur permette de comprendre l'identité du pauvre hère. Les chefs zobop méprisent le vaudou moderne, qu'ils considèrent comme une corruption des rituels dahoméens d'origine, inspirés par Yig. Ils livrent parfois ces humains transformés à des houngans ou des mambos, puis regardent avec satisfaction ces honnêtes vaudouistes faire leur sale travail à leur place.

Les investigateurs croiseront sans aucun doute le zobop en fouillant dans les recoins les plus sombres des communautés noires de la Nouvelle-Orléans, par exemple dans les clandés noirs. Ils rencontreront d'abord les simples hommes de main, des voyous de bas étage et des criminels de métier qui ont peut-être un wanga ou deux, mais qui ne savent rien de la nature mystique du gang. Si les investigateurs parviennent à contacter les échelons supérieurs de l'organisation, ils commenceront à rencontrer des individus au pouvoir magique de plus en plus élevé. L'identité des dirigeants du zobop est un secret bien gardé. Ce sont des membres aisés et en vue de la communauté noire. Les sous-fifres ne les divulgueront que sous la torture la plus violente. Ces personnes, que l'on appelle les « sans-poils », ce qui conforte la théorie qu'il s'agit d'hommes-serpents déguisés, sont des sorciers du Mythe avec un POU de 2D6+7, connaissant la plupart des sortilèges vaudous, plus 2D4 sortilèges des grimoires supérieurs et inférieurs, ainsi que le sortilège Contacter une Divinité / Yig (cf. ci-dessous ou chapitre 5). Les « sans-poils » sont les grands prêtres et les grandes prêtresses du culte de Yig à la Nouvelle-Orléans, employant des lieutenants du zobop en tant qu'adeptes et qu'initiés.

Les dirigeants du zobop ont tendance à ignorer les investigateurs, qu'ils considèrent comme insignifiants, sauf si les PJ réussissent on ne sait comment à interférer avec les projets de l'organisation. Les investigateurs peuvent provoquer l'ire du zobop en défendant un allié houngan qui prend position contre eux, ou en s'approchant de trop près de l'identité secrète de leurs chefs. Si une simple bastonnade ne suffit pas à persuader les investigateurs de les laisser en paix, la Secte rouge s'arrange pour leur faire faire un voyage démentiel dans la voiture-tigre. Des actions drastiques seront prises si les investigateurs refusent de se laisser impressionner. Le zobop n'hésite pas à tuer des blancs, puisqu'ils n'ont aucun regret à laisser des noirs innocents se faire lyncher par l'inévitable foule en colère.

maison, leurs noms étant annoncés dans le hall principal dans des domestiques en smoking. Une petite allée poursuit le cul-de-sac jusqu'au garage familial. La colonnade du jardin est généralement la plus visible depuis la *banquette**. Pendant les fêtes, on peut y voir de nombreux invités, bavardant et buvant du punch. Comme le nom l'implique, les marches de la colonnade du jardin mènent à de magnifiques jardins fleuris qui occupent la majeure partie de la pelouse, complétés par des bains à oiseaux, des cadrans solaires et ainsi de suite. On ne peut pas entrer dans la fausse colonnade depuis la maison. Cette galerie ne sert habituellement qu'à la famille. C'est là qu'ils s'assoient à l'ombre tout en regardant les parties de croquet ou de badminton qui se jouent sur la pelouse.

L'intérieur des manoirs du district n'est pas conçu en pensant aux inondations, contrairement à ceux du quartier français. Les pièces importantes pour distraire ses invités, comme la salle à manger et le salon, se trouvent donc au rez-de-chaussée. L'architecture est généralement un mélange de concepts tirés des plantations créoles, dont les cages d'escaliers en colimaçon et de motifs de renaissance grecque, comme les colonnades. Les domestiques étant censés être invisibles lorsqu'ils ne servent pas, leurs chambres sont reléguées à l'arrière de la maison, où elles ne peuvent pas être vues depuis la route. Les domestiques entrent dans la maison par le petit escalier de la cuisine. Celle-ci est divisée en deux pièces : la cuisine « chaude » où se trouve le four (dans un coin de la maison, pour des raisons de sécurité) et la cuisine « froide » où l'on prépare

Contacter une Divinité / Yig

Le lanceur doit d'abord préparer une potion rouge infecte à partir des glandes à venin d'un serpent sacré aux yeux de Yig (cf. *L'Appel de Cthulhu*, page 217). En Louisiane, c'est un énorme trigonocéphale sur la tête duquel est dessiné un croissant rouge. Un sacrifice correctement baigné, la « chèvre sans cornes », est forcé à boire la potion, qui déclenche des spasmes musculaires horriblement douloureux. Durant les convulsions, le sacrifice est attaché sur l'autel, pendant que l'assistance entame un chant qui ressemble à « Aye aye zobop, aye ya aye, zobop ... ». Si le sortilège réussit, un enfant de Yig grandit spontanément dans l'estomac du sacrifice, se glisse dans sa gorge et sort la tête par sa bouche. Yig converse avec ses fidèles pendant cinq minutes par l'intermédiaire de ce serpent. Quand le Père des Serpents se retire, le torse du sacrifice se déchire, libérant 2D10 trigonocéphales sacrés, ce qui tue immédiatement le sacrifice. Comme pour tous les sortilèges de Contacter une Divinité, l'incantation nécessite le sacrifice de 1 POU et 1D6 SAN.

* *en français dans le texte*

Lieutenant du zopbop typique

APP	11	Prestance	55 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Baratin	35 %
Persuasion	25 %
Psychologie	25 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Sciences occultes	35 %

Sortilèges

Enchanter une poupée, Enchanter un wanga, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Baka

Humain « sans-poils » typique

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

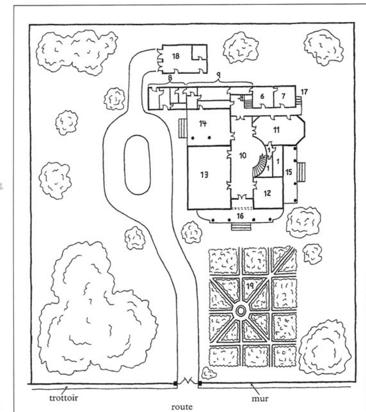
Aklo	45 %
Baratin	45 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Persuasion	30 %
Psychologie	50 %
Sciences occultes	40 %

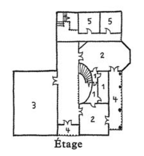
Sortilèges

Contacter une Divinité / Yig, la plupart des sortilèges vaudous et 2D4 sortilèges des grimoires supérieurs et inférieurs.


WAYNE

Manoir du district du Jardin





1. Placard
2. Chambre
3. Chambre de maître
4. Balcon
5. Logements des domestiques
6. Cuisine froide
7. Cuisine chaude
8. Garçonnière
9. Cabinets
10. Entrée
11. Salle à manger
12. Bibliothèque/étude
13. Salon/salle de bal
14. Colonnade arrière
15. « Fausse » colonnade
16. Colonnade du jardin
17. Entrée des domestiques
18. Garage
19. Jardin fleuri

0 4,5 9 18
Échelle (mètres)

les salades et d'autres plats de ce genre et où les domestiques mangent. Les cabinets (pièce n°9 sur le plan) sont des salles polyvalentes, pouvant servir de rangement, de garde-manger ou de toilettes.

Jusqu'en 1925, il y avait un manoir au 1319 Saint-Charles Street, que l'on appelait le Manoir du Diable. On racontait que la maison avait été construite par le Diable en personne dans les années 1820 pour y loger sa maîtresse. Quand elle s'est avérée infidèle, il les a dévorés elle et son amant. La maison a changé plusieurs fois de propriétaires, pour être finalement détruite en 1925. Se peut-il que ce Diable ait été Nyarlathotep sous forme humaine ?

Le centre du district du Jardin est occupé par le cimetière Lafayette n°1 (Sixth Street), le plus vieux cimetière ville-haute. Il contient les tombes de nombreuses familles aisées non-créoles.

Universités

Bien que la Nouvelle-Orléans possède de nombreuses écoles préparatoires privées, des écoles techniques, des écoles supérieures de sciences humaines et des séminaires (sans compter tous les établissements qui ouvriront après le New Deal), la ville n'a que trois universités remarquables. En règle générale, les écoles supérieures séparent les garçons et les filles, et les blancs et les noirs. La mixité n'est pas encore arrivée dans le Sud des années vingt.

L'université Loyola (6363 Saint-Charles Avenue), fondée en 1911 par les jésuites, compte trois cents étudiants. La décoration du campus est de style religieux, avec des statues de saints et d'hommes d'Église. L'école est connue pour sa formation de dentistes et l'observatoire sismologique, à l'affût de tremblement de terre avec d'autres universités jésuites de part le monde. Le Marquette Hall abrite la bibliothèque de Loyola, réputée pour ses manuscrits irlandais et sa collection d'archives jésuites.

L'université Tulane de Louisiane (6400 Saint-Charles Avenue, face au parc Audubon) est la plus grande université de la Nouvelle-Orléans et l'une des plus respectée du Sud. Ses étudiants sont généralement aisés, mais sérieux dans leurs études. Ce sont tous des hommes, mais un établissement pour femmes, le H. Sophie New Cumb Memorial College (1229 Broad way) se sert des mêmes locaux. Les étudiants de Tulane et New Comb estiment d'ailleurs fréquenter la même école. Le campus est composé de dix bâtiments et d'un stade de football.

- **La librairie F. W. Tilton** possède plus de 100 000 ouvrages, en faisant la plus riche de la ville. Elle s'enorgueillit d'une collection de manuscrits élisabéthains et du dix-huitième siècle.
- **Gibson Hall**, le plus vieux bâtiment du campus, abrite les bureaux de l'administration, l'école supérieure des arts et des sciences, le grand amphithéâtre et le muséum d'histoire naturel Tulane (ouvert au public le jeudi de 14 heures à 17 heures,



Professeur Francis P. Whitwell

51 ans, universitaire déterminé

APP	08	Prestance	40 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	12	Puissance	12 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Bibliothèque	88 %
Crédit	59 %
Culture artistique (méso-américain)	90 %
Équitation : cheval	70 %
Persuasion	73 %
Sciences de la terre : géologie	42 %
Sciences formelles :	
- astronomie	33 %
- chimie	41 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	61 %
- archéologie	86 %
- histoire	70 %
Sciences occultes	21 %

Langues

Anglais	95 %
Chickasaw	25 %
Espagnol	63 %
Queche	40 %

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.

réservé aux chercheurs le reste du temps). Le muséum expose toutes sortes d'animaux empaillés ou montés, une impressionnante collection de fossiles et les squelettes de plusieurs espèces. Les investigateurs seront intrigués par les artefacts provenant de tumulus funéraires indiens (cf. page 66), dont des os et des fragments de poteries. Dans quelques années, le muséum accueillera une paire de momies égyptiennes.

- Le récent **Science Hall** a été achevé en 1923. Il contient le département de biologie, l'école de journalisme, l'école de droit (avec sa bibliothèque) et le tout nouveau département d'étude d'Amérique moyenne, dédié aux recherches sur les Caraïbes, le Mexique et l'Amérique centrale. Le département a été fondé en 1924, quand un donateur anonyme a apporté une collection précieuse de manuscrits et de livres sur l'Amérique médiane. Le donateur a offert les textes à l'université, ainsi qu'assez d'argent pour embaucher des professeurs. Le département est déjà incroyablement respecté dans son domaine. Sa bibliothèque est une mine d'or pour les investigateurs. Elle contient plusieurs manuscrits mayas du seizième siècle et des textes écrits par ou sur les conquistadors. Son personnel compétent et ambitieux emploie le financement anonyme pour s'embarquer pour des expéditions archéologiques intéressantes. En supposant que les investigateurs ont les références nécessaires, ils peuvent être autorisés à rejoindre une fouille universitaire dans des ruines méso-américaines.
- **Le Richardson Memorial Hall** abrite l'école de médecine et ses musées d'anatomie microscopique (visites sur rendez-vous uniquement) et d'anatomie (ouvert du lundi au vendredi et de 8 heures 30 à 17 heures). Le premier est connu pour ces expositions sur les malformations d'embryons, le second pour ses dissections anatomiques. Les questions sur les difformités ou les blessures étranges doivent être adressées aux conservateurs.

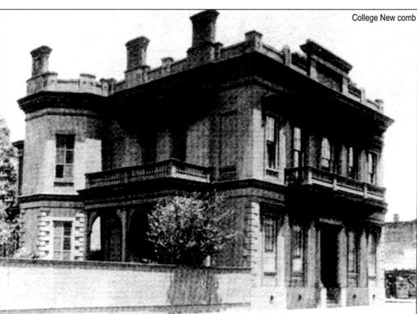
Francis Whitwell

Whitwell fut l'un des premiers universitaires engagés par le département d'études d'Amérique moyenne de Tulane. Il est rapidement devenu l'un des joyaux de leur couronne. Né au Massachusetts, Whitwell a reçu un doctorat d'archéologie de l'université Miskatonic, avec une spécialité en cultures maya et aztèque. Son travail actuel consiste à prouver sa théorie selon laquelle les Indiens du sud de la Louisiane ont été fortement influencés par les Méso-américains. En conséquence, il est devenu un expert sur les tumulus qui émaillent les bayous environnant (cf. page 66). Acharné et inflexible dans sa poursuite de la vérité historique, il est connu pour faire pleurer ses étudiants lors des exposés de thèse, où il n'hésite pas à démonter chirurgicalement les hypothèses mal étayées. Les investigateurs feraient bien de se mettre dans ses bonnes grâces ; Whitwell peut les faire accéder à des zones interdites des réserves archéologiques de Tulane, ou les autoriser à accompagner des expéditions universitaires officielles lors de fouilles.

L'université Xavier (Magazine Street et Jefferson Avenue) fut fondée par les Sœurs du Saint Sacrement en 1915 en tant qu'école préparatoire pour noirs. Elle devint une université à part entière en 1925. Xavier est relativement petite (son campus ne compte que deux bâtiments), mais elle est connue pour ses écoles de pharmacie et de travail social. Les bibliothèques de ces départements sont les meilleures de la ville.

Lac Pontchartrain

Avec ses 64 km de long et ses 39 km de large, Pontchartrain est l'un des plus grands lacs des États-Unis. En 1699, l'explorateur français Sieur d'Iberville découvrit des Indiens (probablement des Bayougoula et des Houma) vivant sur ses berges. Ils lui montrèrent com-

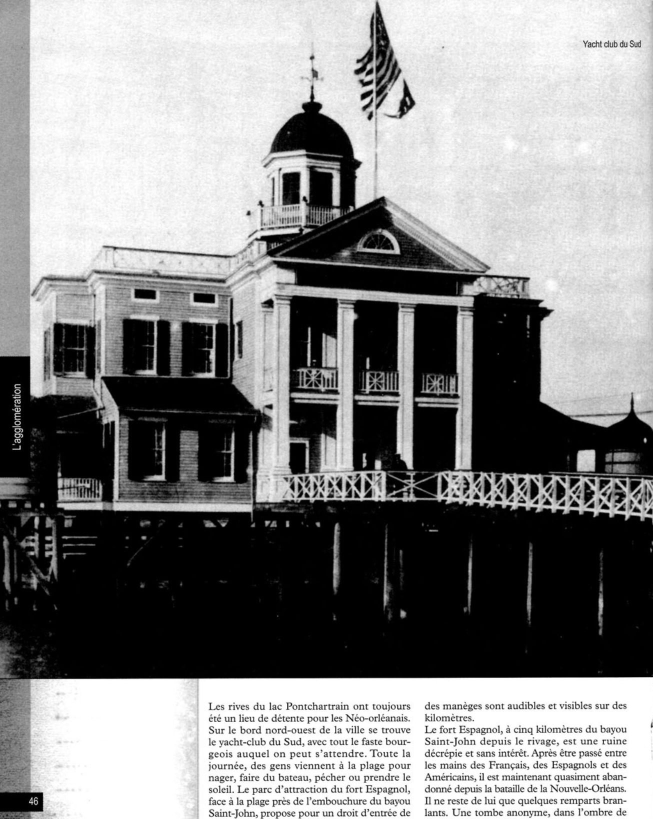

College New comb

Université Tulane

ment ils portaient leurs canoës entre le lac et le fleuve Mississippi au sud. Malgré son nom indien inquiétant, « le Portage des Égarés », D'Iberville pensa que l'endroit ferait un excellent site pour une colonie française. Son frère, le Sieur de Bienville, réalisa son idée presque vingt ans plus tard. Les véritables avantages de la proximité de Ponchartrain avec le Mississippi n'apparurent pleinement qu'en 1921, quand le canal portuaire de navigation interne (appelé le « canal industriel » par les habitants) entre le lac et le fleuve fut achevé. Aujourd'hui, les navires et les bateaux de toute taille prennent ce raccourci nautique de l'extrémité nord à l'extrémité sud de la ville. Le phare du nouveau canal, qui se dresse à quelques kilomètres à l'ouest, surveille le lac à l'affût de désastres potentiels.



Fort Espagnol



Les rives du lac Pontchartrain ont toujours été un lieu de détente pour les Néo-orléanais. Sur le bord nord-ouest de la ville se trouve le yacht-club du Sud, avec tout le faste bourgeois auquel on peut s'attendre. Toute la journée, des gens viennent à la plage pour nager, faire du bateau, pécher ou prendre le soleil. Le parc d'attraction du fort Espagnol, face à la plage près de l'embouchure du bayou Saint-John, propose pour un droit d'entrée de dix cents la collection habituelle de manèges mal huilés, de buvettes aux produits corrosifs, de jeux d'habileté légèrement louches (comme les stands de tir) et des forains agressifs et malodorants. Les attractions les plus uniques du parc sont un chemin en planches et un théâtre de vaudeville. La nuit, les hurlements de joie de visiteurs et les lumières bigarrées des manèges sont audibles et visibles sur des kilomètres.

Le fort Espagnol, à cinq kilomètres du bayou Saint-John depuis le rivage, est une ruine décrépie et sans intérêt. Après être passé entre les mains des Français, des Espagnols et des Américains, il est maintenant quasiment abandonné depuis la bataille de la Nouvelle-Orléans. Il ne reste de lui que quelques remparts branlants. Une tombe anonyme, dans l'ombre de chênes, est censée abriter un officier espagnol tué par un chef indien dont il aurait séduit la fille. La légende prétend que, la nuit, on peut apercevoir esprit de la Pocahontas de Louisiane errant dans le fort, à la recherche de son amant. Les investigateurs trouveront sans doute plus d'adolescents enivrés que de fantômes.

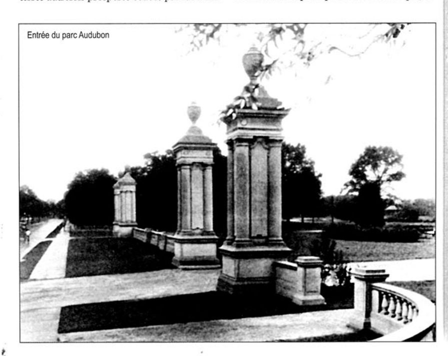
La fameuse reine vaudou Marie Laveau conduisait toutes ses cérémonies importantes sur la rive du lac bordant le bayou Saint-John. Durant son règne, les vaudouistes appelaient Pontchartrain « le lac Saint-John ». On dit que le sang des animaux sacrifiés faisait rougir la plage. Les Néo-orléanais cherchent encore le lieu porte-bonheur où Laveau effectuait ses rituels, afin de déposer des pièces dans une souche de cyprès en faisant un vœu.

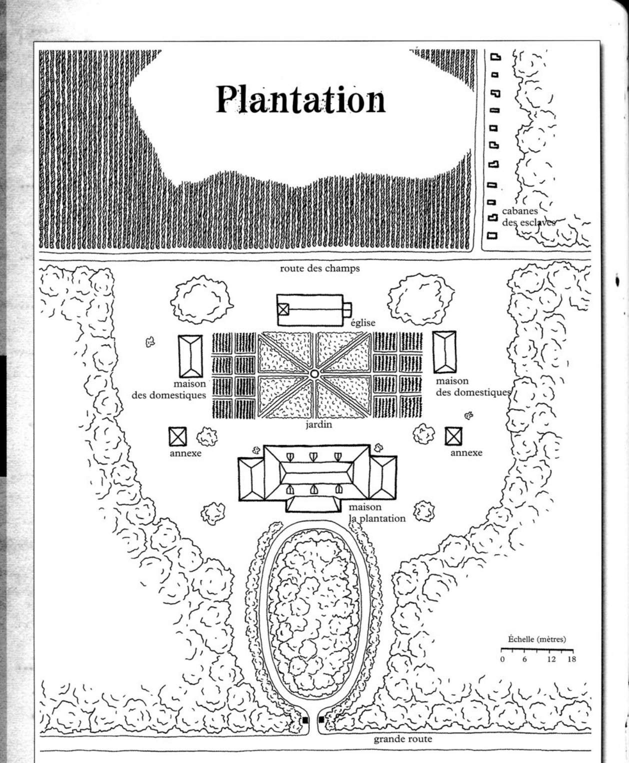
Plantations

En s'aventurant hors de limites de la ville et en suivant le lit sinueux du Mississippi dans un sens ou dans l'autre, les investigateurs rencontreront les quelques restes de l'ancien moteur de l'économie de la Nouvelle-Orléans : les tentaculaires plantations de sucre et de coton qui faisaient la fierté du sud. Avant la Guerre Civile, ces énormes fermes étaient des cités-états à part entière, logeant parfois plus de trois cent esclaves et une petite armée d'assistants et de domestiques. Les plus grandes avaient leur hôpital, leur église et leurs magasins, dirigée par un propriétaire d'une stature royale. Les manoirs de style renaissance grecque des patriarches du sud étaient l'incarnation du fait qu'avant 1860, la Louisiane comptait plus de millionnaires que n'importe quel autre état de l'Union. Les domaines avaient des noms évocateurs comme Sept Chêne, Conifère, Félicité, Ombres-sur-le-Teche, Dame du Lac, Crête des Magnolia ou le Bois Ensorcelé. Durant la Reconstruction, les plantations périrent en même temps que les rêves de la Confédération. Si les investigateurs peuvent trouver des plantations d'avant-guerre en fonctionnement, ils tomberont plus souvent sur des bâtiments envahis par les marais ou entourés de champs abandonnés, les piliers du manoir en train de pourrir, les jardins pleins de ronces, les terres autrefois prospères cédées par lot à des métayers. Ces plantations en ruine, l'eau du bayou s'infiltrant dans les galeries, sont d'excellents décors pour les aventures.

Avant-guerre, les visiteurs entraient dans une plantation par un portail gigantesque donnant sur une large allée, généralement flanqué de saules ou de chênes pleureurs. Derrière la maison s'étendait un magnifique jardin fleuri, contenant de précieux légumes et herbes ainsi que des magnolias et des roses. Les bâtiments annexes, des tours à deux étages, étaient relégués aux coins sud du jardin. La plupart du temps, l'un d'eux servait de *garçonnière** (cf. page 22), le rez-de-chaussée étant un salon et une salle à manger et l'étage contenant les chambres. L'autre annexe était l'appartement du docteur de la plantation, où les domestiques et les esclaves malades étaient soignés ou mis en quarantaine. Les coins nord du jardin sont occupés par les maisons des domestiques blancs ou noirs libres. Le contremaître des esclaves avait généralement une maison à part pour lui et sa famille. Derrière le jardin, un chemin de terre encerclait les champs, qui pouvaient s'étendre sur plusieurs kilomètres carrés. Les cabanes des esclaves étaient alignées sur la route est, avec des sols de terre battue et des plafonds percés. Une chapelle se dressait entre le jardin du propriétaire et le village des esclaves, où le maître et ses biens humains priaient ensemble.

L'agencement intérieur du manoir était conçu pour rendre la vie de la famille du propriétaire la plus plaisante possible. Des couchettes étaient placées stratégiquement dans la maison pour des siestes. Lors des soirées particulièrement étouffantes, les serviteurs tiraient les lits de leurs maîtres dans la galerie du premier étage, afin que la famille dorme dehors. Les pièces donnant sur l'extérieur de la galerie de la maison servaient de *garçonnière** aux fils cadets ou d'espace pour la bibliothèque, le

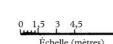

Entrée du parc Audubon



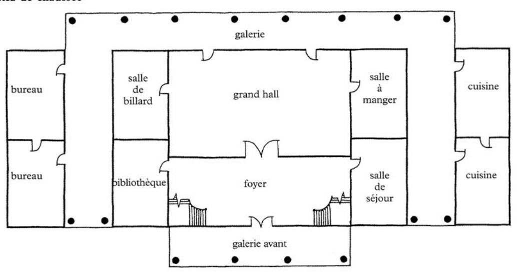
billard ou le bureau. Les femmes et les hommes de la maisonnée attendaient le repas du soir dans leurs salons respectifs. Les hommes fumaient et buvaient du brandy, tandis que les femmes jouaient de la musique. Une fois le dîner prêt, la porte séparant les deux salons était ouverte, et la table placée entre les deux pièces. Après le dîner, les portées étaient refermées, chaque sexe retournant dans son salon respectif. Lors des réceptions, les invités prenaient l'énorme escalier en spirale de l'entrée vers la grande salle au sol parqueté de tuiles noires et blanches.

Dans la Nouvelle-Orléans-même, il reste plusieurs maisons dans le style des plantations le long du bayou Saint-John adjacent à City Park), conservées de l'époque où des fermes, plutôt que des résidences, dominaient cet endroit. Ces maisons opulentes sont presque

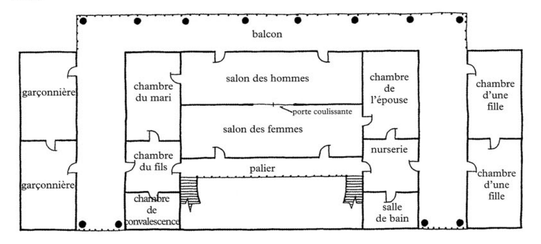
Maison de la plantation



Rez-de-chaussée



Étage



aussi bien vues que celles du district du Jardin, mais elles n'ont plus la place pour des bâtiments annexes.

Lieux intéressants

17. Parc Audubon, sur Saint-Charles Avenue

John James Audubon (1785–1851), un célèbre illustrateur, naturaliste et ornithologiste, acheva son monument, *Birds of America*, dans sa demeure du quartier français. La mairie rebaptisa en son honneur le New City Park, nom que le parc porta brièvement après son inauguration en 1871. Faisant plus d'un kilomètre et demi de long, le parc intéressera les investigateurs pour son jardin zoologique et son aquarium. Les deux bâtiments possèdent une ménagerie complète d'animaux exotiques et courants vivant sur terre, dans l'eau ou dans les airs. Les animaux étranges confisqués aux vaudouistes finissent aussi ici.

Map of the City of NEW ORLEANS

LEGEND

- LEVEE
- FERRY
- C CEMETERY
- CANAL
- LOCK

0 ¼ ½ ¾ 1
SCALE OF MILES

17 - AUDUBON PARK
18 - CHARITY HOSPITAL
19 - CITY HOSPITAL FOR MENTAL DISORDERS
20 - CITY PARK
21 - CONFEDERATE MEMORIAL HALL
22 - HAUNTED JAIL
23 - HIBERNIA BANK BUILDING
24 - LAFAYETTE SQUARE
25 - POLICE DEPT. H.Q.
26 - PUBLIC LIBRARIES
U1 - NEWCOMB COLLEGE
U2 - TULANE UNIVERSITY
U3 - LOYOLA UNIVERSITY
U4 - XAVIER UNIVERSITY
C1 - ST. LOUIS CEMETERY #1
C2 - ST. LOUIS CEMETERY #2
C3 - ST. LOUIS CEMETERY #3
C4 - GREENWOOD CEMETERY
C5 - GIROD CEMETERY
C6 - ST. ROCH CEMETERY
C7 - LAFAYETTE CEMETERY #1

18. Charity Hospital, 1532 Tulane Avenue

Fondé en 1736 par les sœurs ursulines, Charity occupe ce bâtiment depuis 1832, avec des installations pouvant accueillir jusqu'à deux mille patients. Malheureusement, la population de la Nouvelle-Orléans étant trente fois ce qu'elle était en 1832, Charity est ridiculement surchargé. Les patients se retrouvent à dormir par terre quand la place manque. Malgré la foule, l'hôpital est propre, efficace et moderne, contenant toutes les dernières technologies médicales. L'ouverture de Mercy Hospital (établissement public réservé aux blancs) et du Southern Baptist Hospital (privé, lui-aussi réservé aux blancs) au début des années vingt réduit quelque peu la charge pesant sur Charity. L'école de médecine de l'université de Tulane est rattachée à ce bâtiment. Les patients sont admis quels que soient leur sexe ou leur race. Les horaires de visite sont de 9 heures à 17 heures.

19. Hôpital municipal pour les maladies mentales, 2700 Tulane Avenue

Asile public pour les hommes et les femmes, blancs ou noirs, l'hôpital municipal est capable de traiter jusqu'à une centaine de patients, mais il en a généralement deux fois plus. Le personnel stressé n'a guère le temps de faire plus que de garder les fous. Le taux de guérison de l'hôpital flotte entre 15 et 25 %. Les investigateurs auront donc intérêt à confier leurs camarades à l'asile d'état de Bâton Rouge ou dans l'une des nombreuses institutions discrètes (et coûteuses) éparpillées en ville. Les visites sont autorisées entre 13 heures et 15 heures.

20. City Park, entre Bayou Saint-John et Orleans Avenue

Inauguré en 1850, le parc fait cinq kilomètres de long sur un kilomètre et demi de large, en faisant le sixième plus grand d'Amérique.



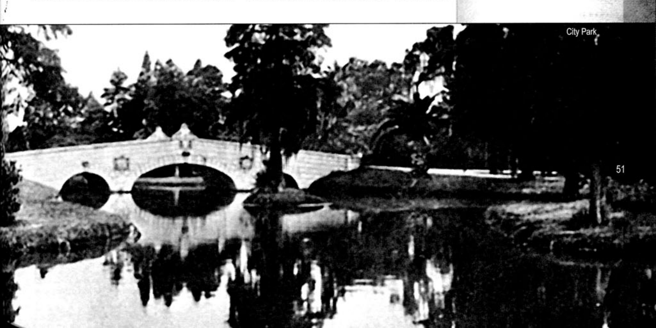
Musée Isaac Delgado

De nombreux chemins serpentent entre des chênes gigantesques, des jardins luxurieux et des lagons fréquentés par des oiseaux aquatiques. Le week-end, les terrains de Base-Ball et de football, la piscine et le golf sont envahis par les habitants de toutes les classes. Dans un coin du parc près d'Esplanade Avenue se tient une énorme statue du général créole P. G. T. Beauregard, un vétéran confédéré du fort Sumter et d'autres batailles de la Guerre Civile, monté sur un cheval.

Au cœur du parc, le long de Lelong Avenue, se trouve le musée des beaux-arts Isaac Delgado, un hall subtropical de style grec exposant les collections de son fondateur philanthrope comportant des peintures d'artistes européens du dix-neuvième siècle, des poteries grecques et des bronzes asiatiques. Le musée est ouvert de 10 heures à 17 heures et fermé le lundi.

Des arbres célèbres se dressent près du musée. Les « chênes aux duellistes » tiennent leur sobriquet du fait qu'ils sont le lieu favori des gentilshommes néo-orléanais pour résoudre leurs disputes de façon honorable. Les branches du « chêne aux suicidé » ont porté la corde de plus d'un citoyen malheureux.

Avant les projets de travaux publics des années 1930, la partie du parc proche du lac était



City Park



Joseph D. Galvez

43 ans, policier aquaphobe

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	02

Compétences

Chercher les « choses » de l'« eau »	98 %
Connaissances triviales sur le désert	97 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Sciences humaines : droit	45 %

Langues

Anglais	42 %
Espagnol	70 %

Combat

Armes de poing	50 %

quasiment une jungle sauvage, parfaite pour invoquer des byakhees ou d'autres rituels blasphématoires.

Joseph D. Galvez

Cet ancien policier de la Nouvelle-Orléans est l'un des résidents permanents de l'hôpital municipal. Ayant participé au raid de 1907 sur les adorateurs de la paroisse de Lafourche (cf. page 64), Galvez a entraperçu le grand Cthulhu durant la descente. Sa santé mentale ne s'en est pas remise. Il loge dans une petite pièce couverte de posters de l'Arizona et de scènes désertiques. Vu son expérience, il a acquis une peur panique de l'humidité et de l'eau. Il marmonne constamment que, dès qu'il aura mis assez d'argent de côté, il déménagera à Tuscon. Si un investigateur partage la chambre de Galvez durant un séjour à l'asile, il peut obtenir des informations qui lui permettront de contacter l'Ordre ésotérique de Dagon (cf. page 67).

21. Confederate Memorial Hall, 929 Camp Street

Salle de réunion pour l'Association historique de Louisiane et dépôt d'artefacts et de souvenirs confédérés visibles par le public. Les investigateurs peuvent être intéressés par une collection de manuscrits rares et jamais publiés écrits par des généraux, des administrateurs et des sympathisants confédérés. Ouvert du lundi au vendredi et de 9 heures à 15 heures.

22. Prison hantée, au coin de Hampson Street et Short Street

Cette prison, construite dans le vieux quartier de Carrollton en 1852, fait partie d'un complexe administratif comprenant un tribunal de style renaissance grecque. Elle est hantée par les fantômes de plusieurs personnes qui furent exécutées sur le gibet derrière la prison. Un prisonnier en particulier, un meurtrier lynché dans la cour de la prison par une foule en colère, a menacé de s'enfuir « à travers le mur » et de revenir pour se venger (aurait-il pu lancer un sortilège de Portail ?). (Alors que la prison sera démolie en 1937, les gens continuent à entendre le bruit de la lourde trappe du gibet s'ouvrant sous les pieds du condamné ou le son écœurant d'un humaine étouffant lentement.)

Statue d'Henry Clay

23. Banque Hibernia, 812 Gravier Street

En donnant dix cents au liftier, les investigateurs pourront se rendre au sommet du plus haut bâtiment de la Nouvelle-Orléans, avec ses vingt-trois étages. Quand le ciel est dégagé, on voit à quinze kilomètres dans toutes les directions depuis la terrasse d'observation. Pour les investigateurs à la recherche d'activités plus excitantes, il y a une lanterne sur une flèche au-dessus de la terrasse. À condition que l'on parvienne à éteindre la lanterne, l'endroit est idéal pour lancer le sortilège Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse.

24. Lafayette Square

Le centre social de la Nouvelle-Orléans est dominé par deux statues : une de « l'homme du grand compromis », Henry Clay, et une autre dédiée à un homme d'affaire local, John McDonogh. McDonogh était un radin méprisé jusqu'à sa mort en 1850, quand il a fait don de la majorité de sa fortune aux écoles de la Nouvelle-Orléans, avec l'étrange stipulation que chaque année des enfants de l'école publique déposent des fleurs sur sa tombe en signe de gratitude. Chaque premier vendredi de mai, des enfants défilent devant le monument, blancs le matin, noir l'après-midi, pour décorer l'effigie de McDonogh avec des couronnes et des bouquets. Une statue de Benjamin Franklin est ajoutée au parc en 1926.

La mairie fait face au parc vers l'ouest. Ce bâtiment de trois étages de style renaissance grecque abrite les bureaux du maire, la salle du conseil municipal et tous les départements majeurs (santé publique, sûreté publique et ainsi de suite).

La poste est installée face au square, côté est, dans un bâtiment de style néo-renaissance, décoré de quatre muses représentant l'histoire, les arts, l'industrie et le commerce. Il contient non seulement le plus grand bureau de poste de la Nouvelle-Orléans, mais aussi la cour fédérale, le département de la justice, les services secrets, le bureau des narcotiques et l'office de l'U.S. marshal.

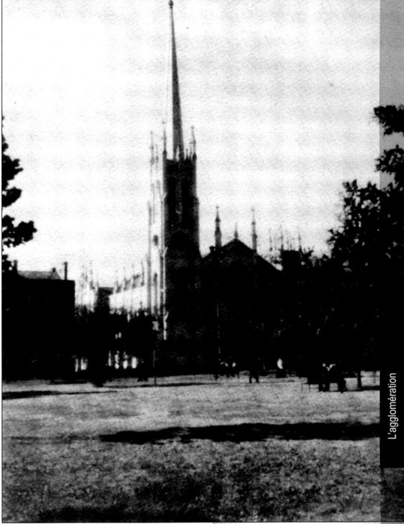
D'autres bâtiments fédéraux donnent sur le parc au sud. Ils comprennent les bureaux de recrutement de l'armée et toutes les agences nationales qui ne sont pas dans la poste.

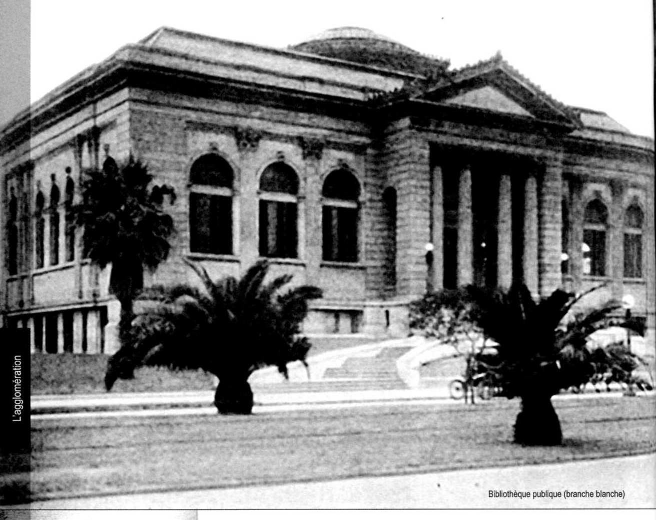
En face du square côté nord se trouve une église presbytérienne qui sera démolie dans les années 1930. Elle fut dessinée par Henry Howard pour remplacer une ancienne église de style renaissance grecque détruite dans un incendie.

25. Quartier général de la police de la Nouvelle-Orléans, Tulane Avenue et Saratoga Street

L'ancien quartier général délabré des hommes en bleu, adjacent à Congo Square, a été rasé en 1919. La police municipale de la Nouvelle-Orléans réside temporairement ici, dans l'ancien tribunal criminel tout aussi délabré, en attendant la construction d'un nouveau bâtiment sur North Broad Street (qui sera achevée en 1931). Comme le voisinage du quartier général est un taudis relativement miteux, le bâtiment négligé ne donne pas un grand sentiment de sécurité. Aussi incroyable que cela paraisse, une cave inutilisée sous le quartier général abrite une colonie de sans-abri, qui siphonnent l'électricité et la chaleur du bâtiment pour leur usage. La police descend occasionnellement dans le sous-sol pour les chasser, mais ils reviennent toujours. Les journaux ont ironiquement baptisé cette cave « Hôtel de la Bastille ». Les rusés clochards connaissent plusieurs entrées secrètes donnant à différents points du quartier général. Ils peuvent devenir des ressources précieuses pour les investigateurs.

Le bâtiment accueille également le tribunal criminel de district de la paroisse d'Orleans, les bureaux des médecins légistes et la prison de la paroisse. La prison peut contenir jusqu'à 800 prisonniers, à quatre par cellule. Pour une prison, la nourriture est étonnamment bonne. Quand la morgue est pleine, on utilise les installations du Charity Hospital (cf. page 51). La police municipale possède d'autres commissariats éparpillés dans la ville.


Église presbytérienne



Bibliothèque publique (branche blanche)

Inspecteur de police Riordan O'Donnell

Ce vétéran grisonnant est l'un des rares policiers honnêtes de la ville. C'est donc sur lui que tombent les affaires bizarres ou crades que les détectives sains d'esprit évitent comme la peste. Autrement dit, les affaires impliquant les investigateurs. Bien qu'il se plaigne constamment, qu'il soit perpétuellement irritable et qu'il ne soit jamais heureux de voir les investigateurs, O'Donnell reconnait qu'ils se battent pour la bonne cause. Il ne croira jamais des histoires à dormir debout à propos d'êtres étranges venus d'au-delà des étoiles, mais il sait quand il est dépassé. Il peut faire appel aux investigateurs en tant que « consultants officieux » dans le cadre d'une affaire puant le surnaturel. O'Donnel a appris il y a longtemps à ne pas dépendre de la bureaucratie boursouflée et corrompue de la police, et il a besoin de toute l'aide possible.

26. Bibliothèque publique de la Nouvelle-Orléans, 1031 Saint Charles Street

Modelée d'après un temple romain dédié à Mars, le dieu de la guerre, l'attrait principal de la bibliothèque est sa collection étendue d'archives datant de la Guerre Civile, ainsi qu'un département de périodiques impressionnant. Une statue en marbre de Benjamin Franklin monte la garde dans la salle de lecture. Elle ouvre de 9 heures du matin à 9 heures du soir du lundi au samedi et de 9 heures à 13 heures le dimanche, uniquement pour les blancs. Cette branche de la bibliothèque ferme dans les années 1960 pour déménager sur Loyola Avenue.

La branche noire de la bibliothèque se trouve à l'intersection de Dryades Street et Philip Street. Significativement plus petite que la branche principale, la bibliothèque se distingue par sa collection d'histoires orales de la communauté noire de la Nouvelle-Orléans. Les horaires sont les mêmes que la branche blanche.

En face, au 601 Howard Avenue, se trouve la bibliothèque Howard, un établissement public de référence d'où les livres ne sortent pas. Elle possède la meilleure collection de textes datant des premiers jours de la Louisiane et de la Guerre Civile. Dans les années 1930, Tulane va acquérir la bibliothèque Howard et consolider sa participation à la bibliothèque F. W. Tilton (maintenant

connue sous le nom de bibliothèque Howard-Tilton). Dans les années 1990, le bâtiment appartient à la Fondation de l'université de la Nouvelle-Orléans.

Le Ku Klux Klan

Anti-noir, anti-juif, anti-immigrant et anti-catholique, le Ku Klux Klan atteint l'apogée de son pouvoir en 1925, se targuant de cinq millions de membres dans le pays. Dans de nombreux états, le Klan agit plus ou moins comme un parti politique légitime, promouvant et soutenant des politiciens conservateurs partageant leurs idées sur « une Amérique cent pour cent américaine » et « des femmes à leur place ». Ailleurs, le KKK imite son prédécesseur de la Reconstruction, brûlant des croix et chevauchant dans la campagne en portant des cagoules et des draps, imposant sa volonté par la force.

En Louisiane, le Klan prend la première forme, contrôlant pratiquement tous les niveaux de l'État et des administrations locales. En 1922, le gouverneur John M. Parker se plaint que ses lignes téléphoniques ont été écoutées et son courrier lu par des agents publics fidèles au Klan. Des représentants de l'État, des shérifs et des policiers sont des klansmen actifs, ignorant les actes nocturnes du groupe appliquant leur vision personnelle de la justice : les femmes indécentes (comme celles qui s'assoient dans une voiture avec un homme sans chaperon) sont battues, les bureaux des journaux progressistes sont incendiés, les hommes parlant contre le Klan sont attachés à des roues et ont les membres brisés. Lors de ce qui est peut-être l'exemple le plus flagrant des excès du Klan, des membres « achètent » des prisonniers noirs à des prisons ou des chaînes de forçats, puis les réduisent en esclavage dans leurs fermes ou leurs plantations, les tuant quand ils ne sont plus utiles. (Les adorateurs du Mythe ayant des contacts dans le Klan peuvent exploiter cette méthode de péonage comme source de sacrifices humains indécelable.)

La seule partie de la Louisiane à l'abri des dépravations du KKK est la cité majoritairement catholique de la Nouvelle-Orléans. Les trois mille membres locaux gardent profil bas (à titre de comparaison, la ville d'Akron dans l'Ohia compte dix mille klansmen actifs), ne sortant les cagoules et les draps que pour le mardi gras et les réunions officielles pour lesquelles ils louent le Shalimar Grotto Hall sur Dauphine Street. Les citoyens ordinaires sont ouvertement hostiles au Klan, mais les investigateurs peuvent se les mettre à dos si le KKK entend parler d'un groupe d'universitaires yankee fraternisant ouvertement avec des vaudouistes noirs. Un klansmen officier de police peut rendre la vie difficile aux investigateurs sans user de violence, simplement en « égarant » des documents importants, en les éloignant des scènes de crime et ainsi de suite. De plus, si les investigateurs s'aventurent hors des limites de la cité, ils sont une proie facile pour les klansmen espérant les embusquer sur une route isolée du bayou.

Klansman typique

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Brûler une croix	50 %
Conduite : automobile	40 %

Langues

Anglais	45 %

Combat

Armes d'épaule	55 %



Huey P. Long, « the kingfish »

34 ans

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	65

Compétences

Baratin	84 %
Bibliothèque	31 %
Crédit	84 %
Éloquence	87 %
Négociation	78 %
Persuasion	67 %
Psychologie	65 %
Sciences humaines :	
- comptabilité	55 %
- droit	61 %
- politique	96 %

Langues

Anglais	85 %

Combat

Armes d'épaule	45 %



Inspecteur Riordan O'Donnell

58 ans, détective las

APP	07	Prestance	35 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Baratin	40 %
Négociation	89 %
Persuasion	70 %
Psychologie	76 %
Sciences humaines : droit	60 %
Trouver Objet Caché	67 %

Langues

Anglais	85 %

Combat

• Bagarre dégâts 1D3 + Impact	37 %
• Revolver calibre .357 dégâts 1D8+1D4	94 %

Le Klan a pourtant ses faiblesses. Le FBI a commencé à infiltrer le Klan de Louisiane en 1923. Des agents sous couverture seront déchirés entre l'envie de prévenir les investigateurs d'un danger potentiel et la sauvegarde de leur couverture. En 1923–24, la campagne électorale au poste de gouverneur divise le Klan en deux factions opposées : l'une soutenant Huey P. Long et l'autre le gagnant, Henry L. Fuqua. Les investigateurs au courant de ce schisme peuvent exploiter cet avantage en montant une faction contre l'autre.

Huey P. Long (1893-1935)

Au milieu des années vingt, les investigateurs peuvent rencontrer le pittoresque Huey Long alors qu'il fait campagne pour le poste de gouverneur de Louisiane. Long réunit de grandes foules à l'aide de ses discours enflammés, accusant le gouvernement d'état corrompu de négliger le salarié ordinaire. En tant que haut fonctionnaire d'État, il se proclame fièrement « redneck » (il vient des collines du nord) et jure que, s'il est élu, il « partagera la richesse » aux pauvres sous la forme de meilleures routes, de ponts et d'écoles. Bien que Long ait un soutien ardent parmi les Cajuns et les fermiers ruraux, les citoyens cosmopolites de la Nouvelle-Orléans ne lui font pas confiance, le voyant comme un démagogue à deux visages ou, pire, un communiste.

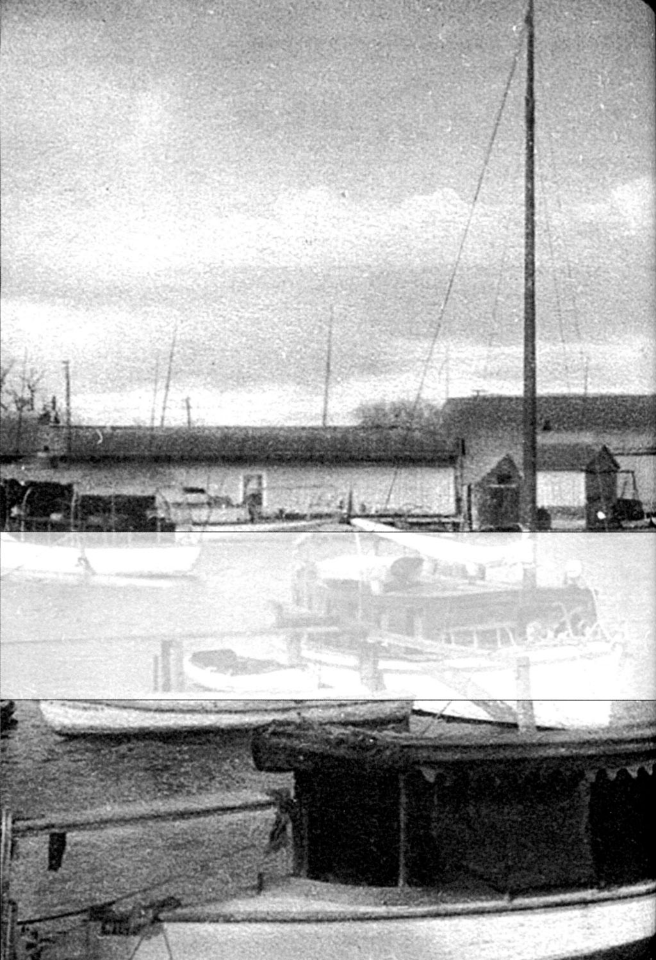


Toutefois, en 1928, il remporte le poste qu'il désire et devient rapidement le plus puissant gouverneur de l'histoire des États-Unis. Ses admirateurs l'appellent « the kingfish », ses critiques « le dictateur de Louisiane ». Long remplit presque toutes ses promesses de campagne, et des projets de construction gouvernementaux naissent dans toute la Nouvelle-Orléans. Mais il règne d'une main de fer, écrasant les opposants à sa politique par la pression, les scandales publics ou pire. Il accepte les pots-de-vin, fraye avec la mafia et ne rechigne pas aux coups bas pour obtenir ce qu'il veut. Les investigateurs découvriront qu'il croit sincèrement que le mal qu'il inflige est pour le bien de ses électeurs. En pratique, il passe la majeure partie de son temps à s'approprier et accumuler le pouvoir. Long est élu au sénat en 1932 et aspire à la présidence. Ses ambitions sont finalement stoppées par une balle tirée en 1935. Son assassin est le beau-fils d'un juge dont il avait ruiné la carrière dans sa folle course pour aider « le Peuple ».

(Note : même alors qu'il n'est que candidat, Long ne se déplace presque jamais sans plusieurs gardes du corps bien armés à l'air hargneux.)



Défilé du Ku Klux Klan, 1922 (photo prise en Virginie)



Guide du bayou



Guide du bayou

Au bout de la route passable, ils mirent pied à terre. Sur des kilomètres, ils pataugèrent en silence à travers les terribles bosquets de cyprès qui ne connaissaient jamais le jour. De méchantes racines et de vicieux nœuds coulants de barbe espagnole les assaillaient. De temps en temps, un empilement de pierres moites ou des fragments de mur décomposé, évoquant une habitation morbide, intensifiait la dépression engendrée par chaque arbre difforme et chaque îlot de champignons.

H. P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*

Surnommés « Eau morte », « Eau dormante » ou « Terre liquide », les bayous de Louisiane sont créés par les eaux s'échappant du puissant Mississippi lors de son long voyage vers le sud. Elles cherchent un chemin plus rapide vers le golfe du Mexique que celui du fleuve, mais elles se perdent en route. Piégées dans les plaines du delta du Mississippi, les eaux du fleuve stagnent, faisant naître des jungles et des marais autour d'elle. Les Indiens Choctaw appelaient ces régions des *bayuks*, ou ruisseaux. En Louisiane, le mot bayou désigne avant tout les cours d'eau envahis par les marais qui constituent le terrain d'une zone triangulaire du sud de l'État.

Le bayou est non seulement une merveille naturelle, mais aussi une part essentielle de la vie civile et culturelle de la Louisiane. Les plates-formes pétrolières, les plantations de canne à sucre et, sur les prairies de l'ouest, les ranchs de bétails prospèrent sur les zones dégagées et asséchées. Grâce à l'isolation des jungles du bayou, la culture unique des Cajuns, descendants des Canadiens français, s'est épanouie sans interférence de la modernité américaine. Des Indiens vivent dans les marais depuis des siècles. Le plus grand rassemblement d'Indiens Houma se trouve dans le bayou de la Pointe au Chien, dans la paroisse de Terrebone ; les Indiens Choctaw vivent dans le bayou Lacomb de la paroisse de Saint-Tammany, sur la rive nord du lac Pontchartrain. Les « Everglades de Louisiane », le bassin de l'Atchafalaya, s'étendent sur près de 225 km de longueur, flanqués par le bayou Laforge à l'est et le bayou Teche à l'ouest. Les marais de l'Atchafalaya comptent parmi les moins explorés du pays des bayous. Durant la Guerre Civile, les jeunes gens cherchant à échapper à la conscription venaient s'y cacher.

Les investigateurs n'ont qu'à conduire une heure à partir de la Nouvelle-Orléans pour pénétrer dans ses marécages magnifiques et mortels. Ils devront rapidement abandonner leurs véhicules modernes et emprunter des moyens de transports plus primitifs pour explorer cette terre liquide. Tout en étant proches de l'une des plus grandes villes des États-Unis, les investigateurs seront projetés dans le passé en entrant dans le bayou, à une époque tropicale de la préhistoire.

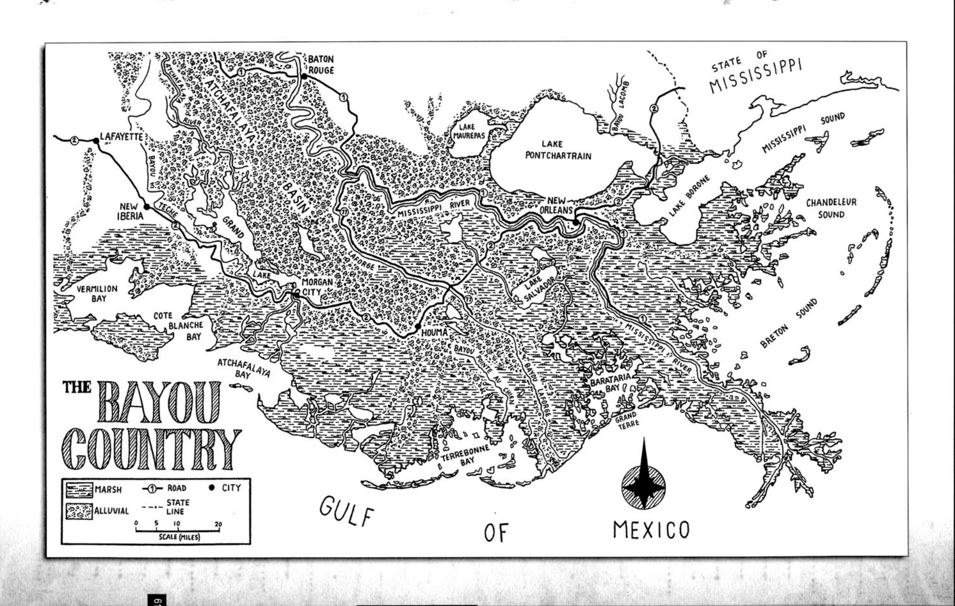
Voyager dans les marécages

Il n'y a qu'une façon de se déplacer dans les bayous : en bateau. On peut louer à des habitants des marais des canoës pour cinquante cents la journée ou des barques avec de petits moteurs hors-bord pour un dollar. Les cajuns préfèrent les *pirogues**, des canoës à fond plat faits de troncs de cyprès évidés, une technique que les Acadiens ont apprise des Indiens. Conçue pour voyager facilement dans les eaux peu profondes, une pirogue peut accueillir trois personnes. Les investigateurs peuvent en obtenir pour un quart de dollar la journée. Les pirogues sont notoirement sensibles aux mouvements brusques. Si les investigateurs entreprennent des activités autres que des tâches simples (monter ou descendre, etc.), ils devront effectuer un test d'Agilité pour éviter de faire chavirer l'embarcation.

Alors que les investigateurs dérivent dans l'immobilité primordiale des marécages, le temps semble s'être arrêté. Une brume vaporeuse se répand sur l'eau calme et stagnante, irrégulièrement ponctuée par un tourbillon ou un bref courant. Le silence inquiétant paraît assourdissant, menaçant, comme si la jungle allait exploser en une tempête d'activité d'un moment à l'autre. Les investigateurs doivent être prudents, car rien ne ressemble plus à un marais qu'un autre marais. Des tests d'*Orientation*, parfois avec un malus, seront régulièrement nécessaires pour éviter que le groupe se perde définitivement. Il peut être sage d'engager un guide cajun (les compétents demandent deux dollars la journée), car les investigateurs peuvent errer pendant des heures dans les bayous sans voir le moindre signe d'habitation humaine.

Heureusement, le bayou ne manque pas de paysages naturels à admirer. Les chênes et les cyprès se tassent sur les berges, leurs branches emmêlées dans des contorsions tourmentées, drapées de plantes grimpantes et de masses touffues de barbe espagnole (une plante épiphyte). De gigantesques feuilles de palmiers en forme d'éventail gênent le passage des bateaux. Des bambous et des rudbeckias jaillissent des flaques. Des droseras et des sarracénies attendent les insectes imprudents. Des nénuphars et des hyacinthes d'eau fleurissent en dansant à la surface de l'eau.

** en français dans le texte*


THE BAYOU COUNTRY
STATE OF MISSISSIPPI
MISSISSIPPI SOUND
CHANDELEUR SOUND
BRETON SOUND
LAKE BORONE
BAYOU LACOMB
LAKE PONTCHARTRAIN
LAKE MAUREPAS
NEW ORLEANS
MISSISSIPPI RIVER
LAKE SALVADOR
BARATARIA BAY
GRAND TERRE
TERREBONNE BAY
BAYOU POINTE AU CHIEN
BAYOU LAFORGE
HOUMA
MORGAN CITY
BATON ROUGE
ATCHAFALAYA BASIN
ATCHAFALAYA RIVER
GRAND LAKE
LAFAYETTE
NEW IBERIA
BAYOU TECHE
VERMILION BAY
COTE BLANCHE BAY
ATCHAFALAYA BAY
GULF OF MEXICO
MARSH
ALLUVIAL
ROAD
STATE LINE
CITY
0 5 10 20
SCALE (MILES)



Bellerophon La Salle

38 ans, trappeur cajun

APP	09	Prestance	45 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	06	Connaissance	30 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	16
Santé Mentale	45

Compétences

Athlétisme	46 %
- escalade	62 %
- natation	69 %
- saut	35 %
Discrétion	92 %
Écouter	72 %
Métier : mécanique	25 %
Navigation	90 %
Négociation	48 %
Orientation	87 %
Pister	80 %
Premiers soins	33 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	59 %
Trouver Objet Caché	88 %

Langues

Cajun	65 %
Français	32 %

Combat

• Bagarre dégâts 1D3 + Impact	65 %
• Couteau de chasse dégâts 1D4+2 + Impact	70 %
• Carabine calibre .30-.06 dégâts 2D6+4	85 %

Les bayous du sud grouillent également de vie animale. Les écrevisses, les grenouilles taureaux, les serpents aquatiques, les crevettes, les salamandres, les tortues, les huîtres et les achigans à grande bouche vivent dans l'eau. L'air est peuplé par les piverts, les écureuils volants, les aigrettes, les moineaux, les hiboux, les tourterelles tristes et les pélicans. Les chasseurs cajuns sont à l'affût des ragondins, des visons, des rats musqués, des opossums, des loutres, des dindons sauvages, des ratons laveurs et des cerfs de Virginie.

Il n'est pas simple de trouver un endroit où passer la nuit, puisque les seules terres du bayou sont des pseudo-îles humides ne faisant pas plus de quelques dizaines de mètres carrés de surface. Une fois une île trouvée, il faut encore retirer les souches pourries, les champignons et les nids de fourmis de feu (considérez-les comme une version terrestre des essaims de guêpes ; cf. *Malleus Monstrorum*, page 278) avant de monter les tentes. La lentille d'eau, la plus petite plante à fleur au monde, recouvre de vaste étendues d'eau d'un vert pouvant passer pour de la terre. Les investigateurs néophytes ou poursuivis par des monstres et des adorateurs devront réussir un test d'Intuition (ou de *Sciences de la vie : histoire naturelle*) pour éviter de prendre un tapis de quelques millimètres d'épaisseur de lentilles pour un terrain plus solide. En cas d'échec, ils courent sur le faux sol et plongent dans de l'eau faisant entre 1 et 3 mètres de profondeur (1D10+2 x 30 cm).

Quand la nuit tombe, l'immobilité de la jungle devrait rendre les investigateurs encore plus paranoïaques que d'habitude. Les buissons tremblent de façon menaçante, le chant des crapauds taureaux et des criquets s'arrête et repart sans raison. Le silence est parfois interrompu par un hurlement aigu de femme. En accourant sur place, les investigateurs ne trouvent personne à secourir. Ils ont été trompés par le cri du vison.

Une faune plus dangereuse sort dans les ténèbres. Des serpents venimeux comme le mocassin d'eau, le trigonocéphale ou le serpent corail rôdent sous la surface de l'eau et dans les broussailles. Les serpents ont un Déplacement de 6, une DEX de 3D6+3 et 1D6+1 Point de Vie. Leur venin a une VIR de 10–12. Bien qu'ils ne soient plus courants dans les années 1920, on aperçoit encore des loups, des lynx roux, des couguars et des ours noirs de temps en temps dans le bayou (leurs fiches peuvent être trouvées dans le *Malleus Monstrorum* ; utilisez celle du lion pour les couguars). Les alligators attaquent rarement les humains, mais ils peuvent entrer dans les campements pour ramasser de la nourriture (cf. *Malleus Monstrorum* p.278). Les tortues happantes sont peu nombreuses, mais pugnaces (FOR 3D6+1, Déplacement de 4 dans l'eau, 3D6 Points de Vie ; morsure à 50 % pour 1D10 points de dégâts et s'accroche jusqu'à ce qu'elle soit tuée ; 6 points d'armure dus à la carapace). Elles peuvent facilement arracher une main d'une seule morsure.

Les investigateurs doivent garder à l'esprit que, dans les marais, tout ce qui peut pourrir va pourrir. Et rapidement. Les cadavres ne sont plus que des squelettes en un mois. La nourriture sans protection n'est plus comestible à la fin de la journée. Après quarante-huit heures dans les bayous, même les vêtements des investigateurs sentiront le moisi.

Bellerophon La Salle

En naviguant sur le bassin de l'Atchafalaya, les investigateurs peuvent tomber sur la cabane de trappeur de La Salle. S'élevant au-dessus des berges du bayou sur de hauts pilotis de bois, il devrait laisser une première impression sinistre. Les briques de ses murs sont un mélange de boue et de barbe espagnole, son toit des feuilles de palmier tissées. Une citerne malodorante gît au niveau du sol. Les investigateurs ayant la bonne idée de s'approcher discrètement ont un problème : La Salle a posé des pièges à ragondins tout autour de sa cabane et dans la jungle environnante. On ne les remarque qu'avec un test de *Trouver Objet Caché*. Les investigateurs distraits reçoivent 1D3 points de dégâts s'ils se prennent le pied dans la gueule d'acier. Les pièges ont l'équivalent d'une FOR 14. S'échapper nécessite un test de FOR contre FOR sur la Table de Résistance ou un test de *Métier : mécanique*.

Heureusement, La Salle passe la majeure partie de la journée à voyager dans la jungle pour relever ses pièges. Il peut donc facilement libérer les investigateurs. Il a tendance à surgir d'un buisson sans avertissement. Comme il ressemble à un sauvage à la barbe broussailleuse et aux yeux hagards, portant une tenue en mousseline sale, des armes et des fourrures pendant à sa ceinture, il fait souvent peur au premier abord. Mais comme il rencontre rarement d'autres personnes, il est excessivement amical, faisant preuve d'une hospitalité exagérée. Si les investigateurs trouvent un moyen de communiquer avec lui, ils découvrent qu'il est un excellent guide, tout à fait prêt à les emmener à n'importe quel endroit de sa connaissance. Toutefois, La Salle aime jouer des tours aux gens de *la ville** comme il appelle la Nouvelle-Orléans. Les investigateurs doivent se méfier de ne pas être embarqués dans une « chasse à bécassine » pour son amusement. Le chien fidèle de La Salle, Alleman, a tendance à se lasser des jeux de son maître, et il vendra probablement la mèche si il s'ennuie.

Les Cajuns

En 1755, le gouverneur anglais de Nouvelle-Écosse exila environ six mille colons français sous le prétexte qu'ils finiraient par être déloyaux envers la couronne britannique. Après qu'ils eurent bourlingué d'un port colonial à un autre, le gouvernement français les prit en pitié et les autorisa à s'installer dans les bayous du sud de la Louisiane. Les Canadiens nouveaux venus s'adaptèrent rapidement à la vie dans les marais, se métissèrent avec les esclaves en fuite et les Indiens, créant une culture et un langage unique. Les colons furent appelés Cajuns, une corruption de l'Acadie, la région de Nouvelle-Écosse d'où ils avaient été bannis.

* *en français dans le texte*

De nombreux Cajuns travaillent dans les plantations de sucre et les champs pétroliers qui émaillent la Louisiane du sud et vivent dans les villes cajuns, les plus importantes étant notamment Lafayette, New Iberia et Morgan City. Mais la majorité vivent de la chasse à la fourrure, de la pèche et de l'élevage des huîtres et vivent dans les marais, presque totalement isolés de la civilisation. Les investigateurs explorant les bayous peuvent facilement rencontrer un petit village de moins de cinquante habitants apparaissant presque spontanément dans la jungle. Alors qu'ils progressent dans la jungle dense du bayou, les investigateurs émergent soudain dans une petite clairière aux berges renforcées par des *corvées** ou digues protectrices. Contre un quai délabré adossé à la digue sont amarrées des pirogues. Sur quelques ares taillés dans la forêt toute proche pousse du maïs, que les villageois récoltent ensemble. Quelques volailles ajoutent de la variété au régime des Cajuns, ainsi que le jardin d'herbe aromatique au centre du village.

Les habitations cajuns typiques sont construites en bois de cyprès, avec une couche de barbe espagnole en guise d'isolant. Les cottages surélevés sont généralement placés sur des pilotis, un escalier intérieur escarpé menant à la réserve du grenier. Aucune de ces maisons ne disposant de l'eau courante, ils se débrouillent avec des pompes, des toilettes extérieures et des citernes. À côté de la plupart des maisons se trouve une petite cabane, servant de garde-manger et de pièce pour le métier à tisser durant la journée et de *garçonnière** (cf. page 22) la nuit. La maison possède une *galerie**, ou salon ouvert sur l'extérieur, généralement face au bayou. À moins que les investigateurs arrivent dans un village cajun après minuit, ils verront sans doute les habitants de la maison dans la *galerie*, se reposant, buvant, jouant à la *bourré** (une forme de poker) ou écoutant de la musique.

Les Cajuns sont, dans leur majorité, des gens cordiaux et aimant s'amuser. Ils feront preuve d'une grande hospitalité envers les visiteurs. Personne ne connaît le bayou mieux qu'eux, mais les investigateurs risquent d'avoir des problèmes de langage. Bien qu'il soit un dialecte de français, le cajun a été influencé par l'anglais, l'espagnol et de nombreuses langues indiennes. La plupart des résidants du marais ne parlent pas l'anglais et dans les régions les plus reculées, même le français n'est pas compris. Toutefois, on considère qu'un investigateur ayant un niveau de compétence de français de 60 ou plus possède un niveau de compétence de base en cajun égal à la moitié de son niveau en français, et vice-versa.

Les investigateurs peuvent découvrir de nouvelles choses en passant du temps avec les Cajuns. Les combats de coqs sont un sport apprécié, se déroulant dans les grandes de fermiers amicaux. Les investigateurs peuvent empocher quelques dollars en pariant sur leurs coqs favoris. Le fibrage de mousse est une industrie propre aux Acadiens. On croise fréquemment sur l'Eau dormante des bateaux de ramasseurs de mousse, de larges barges poussées par la gaule crochue d'un fibreur. Les récolteurs de mousse se servent du crochet de cette gaule pour attraper la *barbe espagnole** (en anglais, la *spanish moss*, ou mousse espagnole) sur les hautes branches des cyprès. Ils rapportent la mousse dans les villages cajuns où on en extrait mécaniquement la fibre. (La gaule peut servir d'arme ; considérez-la comme un gros gourdin.) Quand il a accumulé suffisamment de mousse, le fibreur se dirige vers une grande ville où il la vend comme garniture ou isolant.

Alleman

21 ans, chien pragmatique

CON	18	Endurance	90 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	11	Puissance	50 %
TAI	06	Corpulence	30 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	9
Déplacement	12

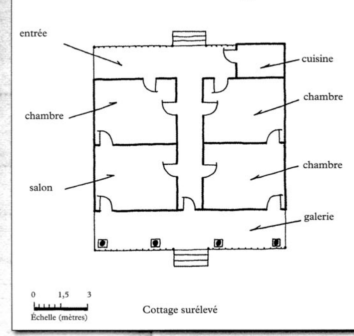
Compétences

Discrétion	93 %
Écouter	80 %
Pister	95 %

Combat

• Morsure dégâts 1D6	48 %





Catholiques sans exception, les Cajuns sont aussi relativement superstitieux. Les êtres les plus terrifiants de leurs légendes sont les *couche-mals*, les fantômes d'enfants morts avant d'avoir été baptisés. Ne pouvant accéder à l'au-delà, ces ombres translucides errent dans les marais, s'attaquant aux personnes isolées voyageant de nuit. Inversement, l'un des membres les plus respecté de n'importe quelle communauté cajun est sa *sage-femme** ou *traiteur**. Le *traiteur* est un guérisseur spirituel et magicien populaire, dont les traditions sont basées sur les pratiques païennes des ancêtres bretons des Acadiens, avec une pincée de vaudou pour faire bonne mesure (environ un dixième des cajuns sont vaudouistes à part entière). Toutes les *sages-femmes* sont gauchères et la nièce d'un autre *traiteur*. Les *traiteurs* utilisent principalement leurs talents pour guérir. Par exemple, pour des morsures de serpents venimeux ou de fourmis de feu, un *traiteur* prierait les correspondants catholiques des *loas* (cf. page 76), puis il dissimulerait des rognures d'ongles de la victime dans une souche de cyprès. Étrangement, ces méthodes ont tendance à fonctionner. Un *traiteur* peut faire un test de *Médecine* pour guérir les afflictions des investigateurs. On rencontre souvent les *traiteurs* se promenant dans la jungle, à la recherche de racine de Jean le Conquérant et d'autres plantes obscures à partir desquelles ils concoctent des cataplasmes et des potions médicinales.

« L'appel de Cthulhu »

Le héros de cette histoire célèbre de H. P. Lovecraft est John Raymond Legrasse, un inspecteur de police de la Nouvelle-Orléans. Le 1er novembre 1907, il fut convoqué dans un village cajun du sud de la ville croissant à propos d'activités sectaires dans la région. Selon l'histoire, Legrasse et ses hommes « partirent en fin d'après-midi » de la Nouvelle-Orléans et arrivèrent dans le village cajun aux environs du crépuscule, suggérant un trajet d'une durée ne dépassant pas deux heures. En consultant une carte, on peut en déduire que Legrasse s'est probablement rendu dans la paroisse de Lafourche, à un jet de pierre de la baie de Barataria. Une fois sur place, la police a continué à pied dans les marais jusqu'à arriver dans une clairière, où une « horde indescriptible d'anormalité humaine » chantait en l'honneur de Cthulhu autour d'un feu de joie et d'un « grand monolithe de granite de presque trois mètres de haut » sur lequel était posée une statuette du Grand Ancien. Les autorités ont tué sept adorateurs et arrêtés quarante-sept hommes. Legrasse a confisqué la statuette en tant que pièce à conviction.

Plusieurs scénarios peuvent s'inspirer des suites du conte de Lovecraft. Une option est présentée dans l'encadré à propos de l'Ordre ésotérique de Dagon (cf. page 67), mais il en existe d'autres. En 1927, quand le narrateur de Lovecraft rend visite à Legrasse, le détective à la retraite a toujours la statuette en sa possession. Se concentrer sur l'artefact tout en lançant le sortilège Contacter Cthulhu (cf. *AdC* page 183) ajoute 20 % aux chances de succès. Par contre, il suffit d'apercevoir la statue pour perdre 0/1 SAN. Quelles autres propriétés potentiellement apocalyptiques peut posséder cet objet ? Les adorateurs capturés se languissent dans les asiles et les prisons de la Nouvelle-Orléans, mais plusieurs membres de leur équipage blasphématoire se sont échappés dans les marais en 1907. Peut-être préparent-ils leur revanche contre Legrasse et les autres policiers survivants qui on détruit leur cabale ? On peut supposer que le monolithe de la paroisse de Lafourche est toujours debout. La zone qui l'entoure est réputée pour abonder d'iniquité. Dans l'histoire, les Cajuns parlent à voix basse d'un « lac caché, jamais vu par des yeux mortels, où vit une chose polypeuse et blanchâtre, immense et informe, aux yeux lumineux. On murmure que des diables à ailes de chauves-souris se sont envolés des cavernes de la terre intérieure pour la vénérer à minuit. » Ces créatures ailées sont censées être responsables des disparitions qui fournissaient aux adorateurs leurs malheureux sacrifices humains. Et qu'en est-il du « lac caché » ? La paroisse de Lafourche contiendrait-elle un portail vers la terrible cité-cadavre de R'lyeh ?

Compagnies de forage de pétrole

Le pétrole et le gaz naturel des marécages de la Louisiane ont été découverts dans les années 1830, mais le forage n'a vraiment commencé qu'à la toute fin du dix-neuvième siècle. Dans les années vingt, le pays des bayous est couvert de derricks et de pompes. La Nouvelle-Orléans est devenue, avec Houston, le premier port pétrolier des États-Unis. Si de nombreux Cajuns ont fait fortune grâce à l'or noir, beaucoup d'autres se sont faits volés ou achetés leurs terres par des requins sans scrupules venus de « *la Ville* » (la Nouvelle-Orléans) ou « Take-Us » (le Texas).

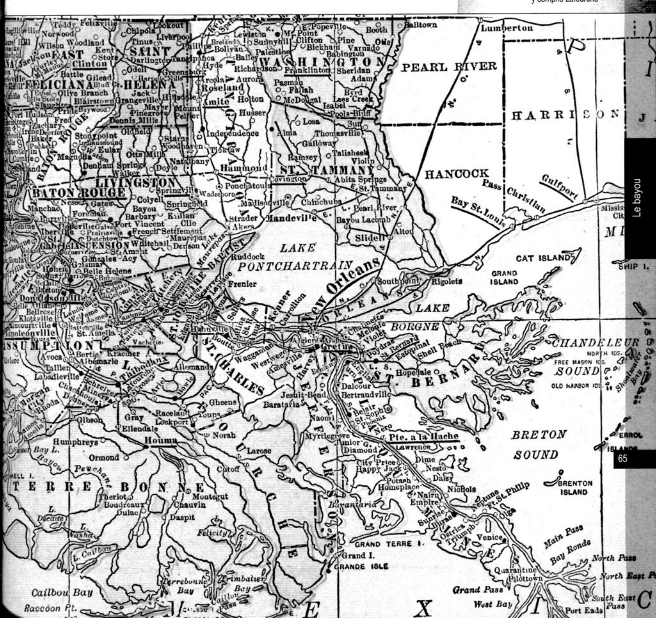
* en français dans le texte

Une installation de forage typique peut être relativement bien gardée, pour la protéger de la faune sauvage et des provocateurs. Elle est entourée d'une clôture en bois de plus de trois mètres de haut aux poteaux et traverses en acier, surmontée d'un rouleau de barbelés. Il n'y a pas de sentinelle sur la clôture elle-même, mais une lanterne accrochée à une perche dans le quart nord-ouest éclaire toute la zone. Il y a une seule porte dans le mur sud, assez large pour que deux camions la franchissent en même temps. Une salle de garde sur le côté ouest du portail est occupée par une sentinelle 24 heures sur 24. Le changement de garde se fait toutes les six heures, en commençant à minuit. Le téléphone de la salle de garde permet à la sentinelle de contacter le bâtiment principal pour autoriser les camions ou les visiteurs à entrer. Le portail reste fermé et verrouillé par une lourde barre (FOR 40) jusqu'à ce que la sentinelle ne l'ouvre.

Le complexe comporte un grand bâtiment central, un baraquement plus petit pour les ouvriers, un énorme derrick et six pompes à pétrole. Le baraquement fait deux étages de haut. Trente ouvriers, sentinelles et techniciens dorment et se détendent là durant leurs heures de repos. Chaque étage offre un petit salon et des douches communes. Durant la journée, on y trouve 1D10 ouvriers faisant la sieste, jouant aux cartes ou écoutant la radio. Ce nombre passe à 2D10+5 la nuit, dont la plupart dorment. Le bâtiment principal, à un seul étage, contient les bureaux de l'administration du complexe, une salle de réunion et le laboratoire de géologie.

Le derrick de forage rotatif fait 45 mètres de haut. Il faut réussir au moins deux tests d'*Athlétisme : escalade* pour grimper au sommet. 1D10 ouvriers et techniciens travaillent autour du derrick durant la journée, quand il fonctionne. Non loin sont creusés cinq immenses réservoirs de boue (de 3 mètres de profondeur), dont le contenu est pompé pour servir de liquide de refroidissement. Entre les réservoirs de boue et les roues se trouvent quatre hautes cuves de butane, qui alimentent le générateur de vapeur du derrick. Si

Paroisses de Louisiane du sud,
y compris Lafourche



les investigateurs ont des intentions destructrices, une combinaison de combustibles et de tests de *Sciences formelles : chimie* ou de *Métier : mécanique* permet de faire exploser les cuves. L'explosion qui s'en suit inflige 20D6 : dégâts maximisés soit 120 points de dégâts à toute personne dans un rayon de deux mètres (distance de contact), dégâts réduits de moitié entre trois et quinze mètres avec des effets secondaires (cf. les règles sur les explosions, page 151 de l'*AdC*). Les supports du derrick possèdent 70 Points de Vie chacun, et se trouvent à quatre mètres des cuves à butane. Toute personne se trouvant sous le derrick s'il se renverse ne vivra pas assez longtemps pour le regretter.

Ces complexes pétroliers font de parfaits quartiers généraux pour les grands méchants de la campagne. D'ailleurs, le prétexte de l'exploration pétrolière peut être une couverture à de sombres activités du Mythe, comme un forage pour localiser une colonie de profonds ou de mi-go. N'oubliez pas que le bruit d'un chant inhumain peut facilement être dissimulé par la cacophonie du derrick !

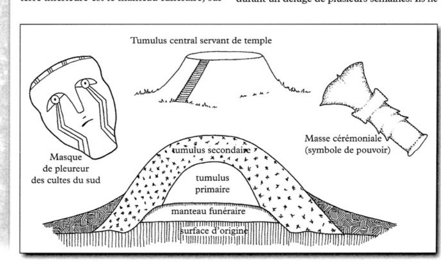
Tumulus indiens

La Louisiane, le Mississippi et l'Arkansas sont parsemés de tumulus funéraires pyramidaux, édifiés par des Indiens il y a entre un siècle et un millénaire. Il serait difficile de faire une liste exhaustive de toutes les nations indiennes ayant habité le pays des bayous durant leur existence nomade. Mais l'on sait au moins qu'à l'époque de la colonisation européenne, les Houma, les Choctaw, les Natchez, les Chikasaw, les Chouacha et les Bayougoula étaient actifs dans un rayon de 75 km autour de l'emplacement actuel de la Nouvelle-Orléans. Certaines de ces tribus construisaient des tumulus dans le pays des bayous, mais la plupart d'entre eux datent d'il y a plusieurs siècles et sont l'œuvre de tribus disparues depuis longtemps, des tribus dont on pense qu'elles ont émigré du Mexique vers la vallée du Mississippi peu de temps après la montée des Mayas.

Un tumulus moyen fait trente mètres de diamètre et six mètres de haut. La couche de terre inférieure est le manteau funéraire, sur laquelle le charnier, ou « maison des ossements » reposait autrefois. Les rites funéraires choctaw dictaient que le décédé devait rester à l'air libre un certain temps pour se putréfier, après quoi on arrachait la chair du corps. Le squelette était placé dans un cercueil, puis porté dans le charnier, où avaient lieu le deuil et les cérémonies. Une fois la maison des ossements pleine, elle était recouverte de terre, formant le « tumulus primaire » du schéma. Avant l'enterrement, des ossements étaient retirés de la maison et disposés en pyramide ou en cône autour de ce tumulus, puis recouvert d'une deuxième couche de terre. C'est le « tumulus secondaire » du schéma. Dans certaines circonstances, un individu particulièrement honoré était enterré dans le tumulus et ses esclaves ou fidèles dans le manteau secondaire. Cela pouvait être le cas pour un sorcier et ses serviteurs. Des outils, de la poterie, des cristaux de quartz et d'autres objets importants appartenant au défunt étaient enterrés avec lui. Bien sûr, les coutumes changeaient selon la tribu.

Il arrivait que l'on enterre des villages entiers. Nanih Waiya, le tertre sacré des Choctaw (actuellement à Winston County, Mississippi) était autrefois une forteresse entourée de hautes palissades, visitée par De Soto et Vega. De grandes routes, que l'on devine encore dans les forêts environnantes, menaient jusqu'à la ville, qui était le centre de l'adoration du soleil. Le sommet aplati du tertre central servait de temple à ciel ouvert pour Aba Inki, Grand Père Soleil, où l'on chantait ses louanges et brûlait des offrandes.

Pour les Choctaw, Nanih Waiya est le berceau de leur race. Selon une légende, le tumulus dissimule un réseau de cavernes qui mène au centre de la terre. Aba Inki a enfoncé son pied dans Nanih Waiya, ce qui a fait qu'Ishki Chito, Grand-mère Terre, a dégorgé les premiers humains de ses entrailles souterraines vers le monde de la surface. Apparemment, ces premiers humains étaient humides, gluants et flasques. Alors, Aba Inki dû les accrocher aux remparts de la city pour qu'ils sèchent. Selon une autre légende, les Choctaw et les Chickasaw sont arrivés dans la vallée du Mississippi depuis le « grand pays de l'ouest » (le Mexique ?) durant un déluge de plusieurs semaines. Ils ne



L'Ordre ésotérique de Dagon

Ils vénéraient, disaient-ils, les Grands Anciens qui vivaient bien avant l'apparition de l'homme, et qui sont arrivés sur ce jeune monde depuis les cieux. Ces Grands Anciens sont partis, dans la terre et sous les mers, mais leurs cadavres ont livré leurs secrets en rêves au premier homme, et il a formé une secte qui n'a jamais disparu. C'était cette secte...

H. P. Lovecraft, *L'Appel de Cthulhu*

À l'exception peut-être d'Innsmouth, Massachusetts, la Nouvelle-Orléans est le centre de l'adoration de Cthulhu aux États-Unis, voire dans tout le monde civilisé. L'endroit attire les sensibilités mystiques depuis des siècles. La secte dédiée au Grand Ancien prospère depuis le début de l'occupation humaine. Bien qu'elle n'ait pas de nom universellement reconnu, le titre le plus souvent employé par la secte dans la Nouvelle-Orléans est l'Ordre ésotérique de Dagon, en hommage à son organisation cousine d'Innsmouth.

Depuis que Jean Lafitte (cf. page 29) a pris de contrôle de la cabale, juste après la Guerre Civile américaine, l'Ordre agit moins comme un culte unifié que comme, pour parler crument, un groupe de soutien mondial aux adorateurs. Lafitte est un contact permanent avec les hommes-poissons d'Innsmouth, ainsi qu'avec les Tcho-Tchos du plateau dévasté de Tsang, au Tibet. Il met les ressources de sa compagnie en couverture, la Baratarian Petroleum Company, à leur disposition. Les tankers de la BPC transportent des artefacts du Mythe volés dans les musées mondiaux à la Nouvelle-Orléans pour qu'ils soient entreposés. Les adorateurs recherchés par la police s'échappent en se cachant dans des installations de la BPC. Le quai de la BPC sur le port de la ville croissant est l'un des nombreux entrepôts dans le monde où les servants des Grands Anciens sont dissimulés en attendant qu'on leur trouve ou leur achète un sauf-conduit. Toutefois, la première responsabilité de l'Ordre est d'organiser les festivités du 1er novembre, quand les fidèles du monde entier convergent sur la Nouvelle-Orléans par centaines. Quelques jours avant, Lafitte est l'hôte de ce qui est littéralement une convention d'adorateurs. Il doit les loger dans divers endroits de la ville, puis réussir à les transporter sans attirer l'attention jusqu'aux cérémonies du monolithe de la paroisse de Lafourche.

Il est assisté dans ce cauchemar de logistique par une cinquantaine de laquais et d'agents infiltrés partout en ville. Comme lui, la plupart sont des marins ou d'anciens navigateurs. La connaissance du mythe de Cthulhu est principalement disséminée oralement en haute mer. Lafitte emploie ses individus peu recommandables comme hommes de main meurtriers. Par exemple, on peut penser que Lafitte a ordonné l'assassinat du professeur George Gammel Angell de Providence, Rhode Island, en 1926. On trouve aussi parmi ses hommes des Cajuns de la côte acadienne ayant « un air d'Innsmouth ». Toutefois, quelques-uns sont des membres hauts placés du monde des affaires et de l'administration publique de la Nouvelle-Orléans. Seule une fraction des employés de la BPC sont au courant du véritable dessein de leur entreprise. Le siège de la BPC, dans le bâtiment de la banque Hibernia, sur Gravier Street (cf. page 53) est vierge de toute preuve la liant à l'Ordre. On aura plus de chances d'en trouver dans les entrepôts de la BPS sur les quais (où, irrégulièrement, se tiennent des réunions de l'Ordre) ou dans le manoir de Lafitte dans le district du Jardin (sur Sixth Street, face au cimetière Lafayette). La maison de Lafitte déborde probablement d'ouvrages du Mythe et de souvenir de ses nombreuses aventures.

Laquais de l'Ordre ésotérique de Dagon typique

APP	11	Prestance	55 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	30 %
Discrétion	40 %
Dissimuler des adorateurs	50 %
Écouter	40 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Pister	30 %
Se Cacher	40 %
Sciences occultes	20 %

Langues

Anglais	50 %
Cajun	25 %
Français	25 %

Combat

Armes de poing	50 %

purent repérer Nanih Waiya que grâce à l'énorme « pôle » (monolithe ?) se dressant en son centre. Une fois que la pluie eut cessé, les deux tribus firent de ce site leur capitale.

Il ne fait aucun doute que Nanih Waiya a influencé les bâtisseurs de tumulus du pays des bayous. Le Gardien est encouragé à se servir de ses pyramides funéraires dans sa campagne. Les ouragans qui fouettent les marais durant les mois d'été peuvent dégager des tertres jusqu'alors ensevelis sous les broussailles, et dont les secrets attendent d'être découverts. Les investigateurs espérant creuser les tumulus peuvent avoir des soucis avec les fermiers ou des chercheurs de trésors de la région, qui pillent les pyramides miniatures dans l'espoir de découvrir des caches d'or enterrées par des pirates du golfe. Les légendes entourant les monticules peuvent parfaitement avoir des liens sinistres avec le Mythe. Le pôle pourrait être l'obélisque de granite que Lovecraft mentionne dans *L'Appel de Cthulhu*. Les premiers humains « humides, gluants et flasques » évoquent les *couchemals* translucides des légendes cajuns (appelés des *Nalusa Falaya* par les Choctaw). Qui sait si les cavernes souterraines existent vraiment sous les tertres et, si c'est le cas, vers quels cauchemars stygiens elles mènent ?

La côte acadienne

En voyageant de plus en plus loin au sud, les investigateurs constateront que le pays des bayous s'incline doucement vers le golfe du Mexique. Le long de la côte de Louisiane, les denses jungles disparaissent, remplacées par une étendue totalement plate de marécages côtiers. Des prés humides de scirpes à trois angles s'étalent sur des kilomètres, émaillés irrégulièrement d'un arbre solitaire ou d'une élégante aigrette. Les eaux du golfe sont retenues par des *cheniers*, d'énormes barres de sables qui se sont constituées au fils d'années de dépôts sédimentaires. Ces crêtes, de quelques mètres à quelques kilomètres de long, sont généralement couvertes de puissants chênes. Les *cheniers* protègent la faune des marécages de l'eau salée, ce qui permet aux plantes d'eau douce de prospérer.

De nombreux villages cajuns sont accroupis sur le front de mer. Ces villes sont dominées par des zones de quais envahissants, des pontons et des promenades de planches retenues par de la ficelle et des clous rouillés. On pourrait craindre qu'un vent un peu fort réduise l'endroit en ruines. Et c'est ce que font les ouragans. Les habitants gagnent leur vie en pêchant des crevettes et des poissons de haute mer. Leurs chalutiers entrent et sortent du port à toute heure. D'autres fouillent les mares laissées par la marée à la recherche d'écrevisses, d'huîtres, de grenouilles et de coquille saint-jacques.

À quelques kilomètres des terres, les investigateurs croisent Rum Row, le centre de l'opération de contrebande de la mafia. Une longue ligne de bateaux est ancrée juste à l'extérieur des eaux territoriales des États-Unis. Ils font office de lieu de distribution d'alcool flottant. Les plus petits bateaux (généralement des chalutiers à poissons ou à crevettes modifiés) sont des magasins à alcool marins, où



Cajun impur typique, cousin d'Innsmouth

APP	05	Prestance	25 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	04	Connaissance	20 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	27 %
- escalade	59 %
- natation	95 %
Conduite : automobile	75 %
Écouter	42 %
Métier : mécanique	59 %
Mythe de Cthulhu	50 %
Navigation	64 %
Sciences de la terre : géologie	30 %
Trouver Objet Caché	48 %

Langues

Cajun	50 %
Français	25 %

Combat

• Carabine calibre .30 dégâts 2D6	38 %
• Bagarre dégâts 1D3 + Impact	60 %

les clients font leurs choix, achètent la gnole et repartent. Les plus grands sont des navires de marchandises ou de plaisance reconvertis en boîtes de nuit hors de la portée de la loi, offrant de la danse, des paris et un bon repas en plus du tord-boyaux. Comme il plane toujours la menace d'une descente des gardes côtiers ou d'une attaque de gangs rivaux, les équipages de ces navires sont toujours bien armés.

Pour ceux qui ne trouvent pas de bateau pour se rendre à Rum Row, les marais salants et les bayous voisins offrent plusieurs entrepôts secrets pour l'alcool de la mafia. Leurs bateaux rejoignent Rum Row, qui reçoit quotidiennement des chargements d'alcool venant de Cuba ou de la Jamaïque, pour charger la marchandise, puis revenir sur la côte acadienne pour la transvaser dans les camions qui attendent au bord des marais salants. Les bouteilles sont ensuite transportées dans des granges, des maisons et des cabanes, puis sont transférées dans des clandés ou des demeures de la Nouvelle-Orléans. De nombreux Cajuns se font de l'argent en louant leurs bateaux ou leur main-d'œuvre aux opérations de la *cosa nostra* autour de Rum Row. Les investigateurs qui tombent sur les contrebandiers en pleine action devront s'expliquer à plusieurs mafieux à la gâchette facile, dont la plupart sont prêts à supposer qu'ils appartiennent à un gang rival.

Cajuns impurs

Des villages entiers dans le voisinage de la baie de Barataria sont constitués de descendants humains des profonds. Ces habitants maritimes impurs ont un « air d'Innsmouth » reconnaissable : les yeux globuleux, les visages gonflés, le nez plat. Ces villageois se font facilement passer pour des humains et s'intègrent bien à la société humaine. Nombre d'entre eux travaillent à la Nouvelle-Orléans comme dockers ou forains au parc d'attractions du fort Espagnol (cf. page 46). Malgré cela, on revoit rarement les voyageurs solitaires qui s'égarent dans leurs taudis chargés d'embruns.

La mafia

À la fin du dix-neuvième siècle, la Nouvelle-Orléans est à la deuxième place derrière New-York pour le nombre de mafiosos entrant dans le pays depuis l'Italie. La *cosa nostra* agissait sans retenue dans les années 1880, luttant pour le contrôle des rackets contre les gangsters irlandais qui dominaient la ville auparavant. Cependant, la Nouvelle-Orléans a toujours été une ville très anti-italienne. Le sentiment du public envers la *cosa nostra* explosa en 1891, quand une foule en colère attaqua une prison où étaient enfermés onze mafiosos suspectés d'être impliqués dans l'assassinat du chef de la police David Hennessey l'année précédente. Neuf des suspects furent abattus par balle dans leurs cellules, les deux autres furent lynchés dans la rue.

Le parrain actuel de la ville croissant, Charley Matranga, est assez vieux pour se souvenir des lynchages. Il a interdit à tous les mafieux de tuer des policiers. Cet édit, combiné à la prohibition, a provoqué un volteface de l'opinion publique sur la mafia durant les années vingt. L'efficacité avec laquelle la mafia gère Rum Row leur a valu le respect et l'argent d'une ville débordant de buveurs assoiffés.

En conséquence, la situation des gangs à la Nouvelle-Orléans est relativement stable. Les parrains de la mafia ont commencé à faire étalage de leur nouvelle richesse, ouvrant des boîtes de nuit coûteuses et achetant des propriétés dans toute la ville. Les seules personnes qui s'en plaignent sont les vielles familles créoles, plus ennuyées par l'héritage italien de ces *nouveaux riches** que par leurs liens avec la pègre. Un bon tiers des forces de police de la ville est acheté par la *cosa nostra*, ce qui leur permet d'éviter les problèmes avec les autorités. La seule concurrence criminelle notable vient du zobop (cf. page 41). Bien qu'aucun mafioso ne l'admette à voix haute, les gangsters vaudous leur fichent la pétoche. Ils sont plus que prêts à livrer de la gnole au zobop et les laisser contrôler Rampart Street sans interférence.

Il est peu probable que les investigateurs rencontrent la mafia en tant qu'adversaire. Ils les verront plutôt comme des propriétaires de clandés, des videurs et ainsi de suite. À moins, bien sûr, qu'ils tombent sur un point de livraison sur la côte de Rum Row en explorant la côte acadienne. Ou qu'ils mitraillent un casino contrôlé par la mafia lors d'une affaire. Ou qu'ils se retrouvent on ne sait comment impliqués dans une guerre des gangs entre la mafia et le zobop. Ou … !

** en français dans le texte*

Homme de main de la mafia typique

APP	11	Prestance	55 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	45 %
Extorquer de l'argent	25 %
Intimidation	35 %
Livrer de la gnole discrètement	60 %
Se Cacher	40 %

Langues

Anglais	25 %
Italien	50 %

Combat

Armes d'épaule	50 %
Armes de poing	

Mafioso typique

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	55

Compétences

Athlétisme	35 %
Baratin	50 %
Extorquer de l'argent	45 %
Intimidation	45 %
Payer un pot-de-vin	40 %
Se Cacher	40 %

Langues

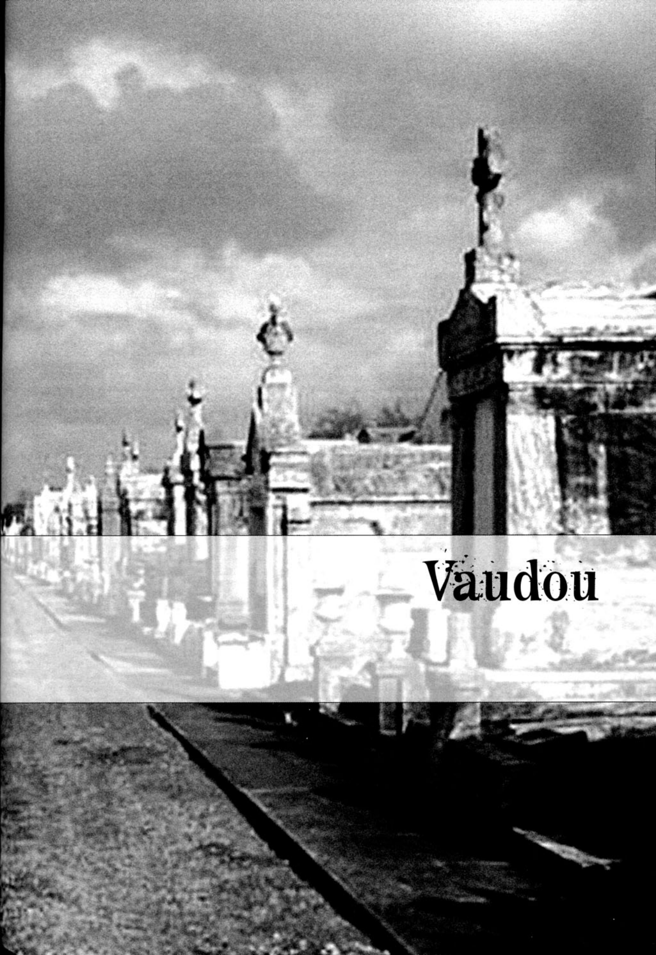
Anglais	35 %
Italien	60 %

Combat

Armes de poing






Vaudou

Vaudou

Selon ce que l'on raconte, le hoodoo a commencé bien avant tout. Six jours de sortilèges magiques et de mots de pouvoir, et le monde et tous les éléments du dessus et du dessous étaient créés. Et maintenant, Dieu prend le septième jour pour se reposer. Quand viendra le huitième jour, Il recommencera à créer.
L'homme n'a pas été créé avant cinq heures et demi le sixième jour, alors il ne peut pas savoir comment tout a été fait…

Zora Neale Hurston, *Mules and Men*

Le vaudou, aussi appelé houdou, vodou, voudou ou vodoun, est une religion venue d'Afrique, influencée par le catholicisme. Pendant des siècles, elle a été pratiquée aux États-Unis (principalement en Louisiane), dans les Caraïbes (surtout à Haïti et dans la République dominicaine), au Mexique et en Amérique du Sud par des descendants des esclaves africains. Se concentrant sur la relation intime entre le monde des hommes et celui des *loas*, un groupe d'esprits divins lié aux saints catholiques et aux dieux tribaux africains, le vaudou est sous tous ses aspects une foi vivante, dont les fidèles sont en contact et en conflit constant avec le surnaturel. Le vaudou a été l'objet de beaucoup de sensationnalisme et de déformation. Les règles suivantes espèrent rester aussi respectueuses que possible à la fois et à la légende, tout en fournissant aux joueurs de *L'Appel de Cthulhu* un cadre et des règles jouables.

On ne connaît pas de date précise pour l'invention du vaudou, mais les historiens s'accordent pour dire que la religion a débuté au milieu du dix-septième siècle, quand des Africains du Congo, de Guinée et du Dahomey ont été emmenés dans les Caraïbes en tant qu'esclaves. Souhaitant préserver leurs croyances d'origine face aux tentatives agressives de conversion des missionnaires catholiques français, les esclaves incorporèrent (d'abord clandestinement) la doctrine chrétienne dans leurs traditions tribales. Avec le passage des générations, la dichotomie entre le catholicisme et le polythéisme africain disparut, pour être remplacée par la foi du vaudou. La plupart des vaudouistes d'aujourd'hui (et des années 1920) se considèrent comme catholiques, ne voyant pas de différence ou de contradiction entre le vaudou et les enseignements de l'Église.

Si tous les vaudouistes professent leur croyance en un dieu suprême néo-chrétien qui influence toutes choses, les *loas* (aussi appelés les *Mystères** ou les Invisibles) restent au centre de la tradition vaudou. Comme beaucoup de divinités, les *loas* possèdent des sphères d'influence spécifiques (la mer, les serpents, l'amour et ainsi de suite) et des légendes racontent leurs intrigues communes. Contrairement à d'autres divinités, les *loas* sont manifestement humains. Ils sont sujets aux mêmes jalousies minables, aux mêmes passions dévorantes et aux mêmes ambitions impulsives que leurs fidèles. De plus, les *loas* sont excessivement accessibles. Les vaudouistes les consultent sur les activités les plus ordinaires. Les *loas* assistent les humains dans leurs histoires d'amour, les conseillent dans leurs investissements boursiers, influencent les procès en leur faveur (ou contre leurs ennemis) et apparaissent dans leurs rêves pour leur donner des conseils vitaux. Les *loas* font autant partie de la communauté vaudou que les humains, et on parle d'eux comme des anciens respectés (quoi qu'invisibles).

La pratique exacte du vaudou varie selon la nation, la région ou le village, mais tous les vaudouistes s'accordent sur l'existence de deux tribus ou familles distinctes de *loas*. La tribu Rada est composée des dieux ayant le moins changé depuis leurs origines africaines, venus des anciennes pratiques du Dahomey. Les *loas* Rada sont des esprits bienfaisants, la plupart bons envers l'humanité et le plus souvent invoqués par les vaudouistes. Sept *loas* Rada sont détaillés dans la section *Les loas* (page 76).

L'autre tribu de *loas*, les Petro, ont des origines plus floues. Certains prétendent que ce sont les dieux du Congo, d'autres qu'ils n'existaient pas avant que les esclaves arrivent à Haïti, et d'autres encore disent simplement qu'ils « ne viennent pas d'Afrique ». Tous les Petro ne sont pas des *bakas*, des esprits malveillants, mais ils sont certainement plus violents et hostiles envers les humains que les *loas* Rada. Tous les *loas* Rada ont des équivalents chez les Petro, des jumeaux maléfiques pour ainsi dire. Peu de vaudouistes honnêtes les invoquent, de peur de provoquer leur colère. La révolte d'esclave sanglante de 1804 qui s'est conclue par l'expulsion des Français hors d'Haïti a été incitée par une cérémonie de *loa* Petro.

Le vaudou est arrivé à la Nouvelle-Orléans en 1719, quand la Louisiane a commencé à importer de grands nombres d'esclaves des Caraïbes françaises. Les Espagnols et des Français s'efforcèrent de réprimer le vaudou, dont la pratique était illégale jusqu'à l'achat de la Louisiane par les États-Unis en 1803. Malgré cela, la religion prospérait dans la communauté noire. En 1925, on pouvait rai-

* *en français dans le texte*

sonnablement estimer qu'approximativement 10 % de la population de la Nouvelle-Orléans était vaudouistes pratiquante. Parmi eux, 75 % étaient noirs, 15 % hispaniques et 10 % blancs. La section suivante fait principalement référence au vaudou haïtien et américain. Il suffit de quelques changements pour l'appliquer au vaudou tel qu'il est pratiqué ailleurs dans le monde.

Oufo

Le lieu de vénération vaudou, ou *oufo*, peut être une pièce dans la maison de la *mambo*, un appentis ouvert, un bâtiment abandonné ou une petite cabane construite dans ce but. Si l'*oufo* est à l'intérieur, il dispose d'une petite antichambre, où les suppliants attendent le commencement de la cérémonie. Sur le pas de la porte menant à l'intérieur de l'*oufo* sont dessinées un ensemble de lignes et de spirales censé bloquer l'entrer aux *bakas*. En théorie, les esprits malfaisants essaieront de suivre les motifs et se perdront à jamais dans les cercles.

L'intérieur d'un *oufo* est soutenu (métaphoriquement parlant) par deux piliers : les femmes se regroupent autour de l'un, et les hommes autour de l'autre. Les murs sont généralement peints avec des représentations de serpents ou de danseurs et décorés avec des colliers en vertèbres de serpents. L'origine catholique du vaudou n'est pas oubliée dans l'aménagement de l'*oufo* : les icônes, les crucifix et les images de la Vierge abondent. L'autel, faisant face à la pièce, est couvert d'une nappe en dentelle blanche. On pose dessus des carafes de vin ou des fruits et assiettes de gâteaux fantaisies et des cigares pour les *loas*. Le dessin sur le sol devant l'autel est le chemin invisible par lequel les dieux entrent dans l'*oufo*. Le cercle au nord représente la terre, celui à ouest le ciel et celui au sud la mer. Le motif est généralement entouré par un cercle de farine de maïs. Les joueurs de tambour qui accompagnent les danses des cérémonies sont assis à droite de l'autel, et la *mambo* à gauche, sur un tabouret.

Mambos et houngans

En Amérique, le vaudou est une religion principalement matrilinéaire. Une congrégation est dirigée par une prêtresse appelée *mambo* ou reine vaudou, dont le rôle est transmis de mère en fille. Une *mambo* choisit généralement un assistant comme apprenti, ou *hounsi*, qui progresse jusqu'au poste de *houngan* ou roi vaudou. Le *houngan* est l'homme sélectionné par la *mambo* pour diriger les cérémonies et les rituels, tandis qu'elle observe attentivement en spectatrice, donnant parfois des ordres ou des conseils. À Haïti, le *houngan* est plus souvent le chef de la congrégation. La *mambo* peut recevoir le titre de Mère ou Mama, par exemple Mère Smith ou Mama Jones.

En termes de jeu, les *mambos* et les *houngans* devraient être de puissants PNJ avec de bonnes INT, CON et POU. Ils ont des niveaux élevés de compétence en *Négociation, Persuasion, Pratique artistique : chant, danse et percussion, Premiers soins, Psychologie, Sciences de la vie : pharmacologie, Sciences de la vie : histoire naturelle* et *Sciences occultes*. Si une *mambo* (ou un *houngan*) a la moindre connaissance du Mythe de Cthulhu, elle en a juste assez pour prévenir ses fidèles de l'éviter. Il est possible que des *mambos* puissantes possèdent un ou deux sortilèges les plus anodins du grimoire inférieur.

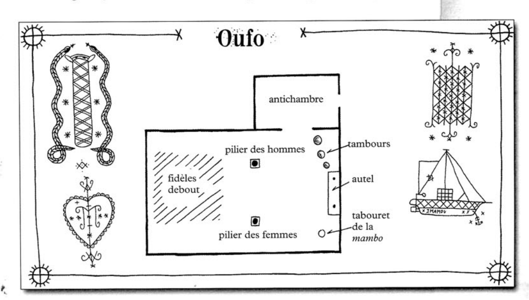
Connaissant bien les peurs et les préjugés que leur foi inspire chez les non-initiés (particulièrement les blancs), les vaudouistes divulguent rarement leurs secrets aux étrangers. Les investigateurs espérant rencontrer un *houngan* ou une *mambo* devront d'abord se lier d'amitié avec un membre d'une congrégation vaudou et gagner sa confiance. L'ami des investigateurs sera l'intermédiaire entre la *mambo* ou l'*houngan* et le groupe. Le chef vaudou n'acceptera de rencontrer les investigateurs que s'ils ont un besoin pressant de son aide, ou s'ils combattent une menace qui pourrait mettre en danger sa congrégation. Les investigateurs peuvent également rencontrer une *mambo* dans son travail de jour, puisque chef vaudou est rarement une occupation à plein temps. Les investigateurs seront peut-être sur-

Églises spirites noires

Dans les années 1920, il existait plusieurs églises spirites noires dans la ville, intermédiaires théologiques entre le vaudou et la science chrétienne. Elles faisaient partie de l'engouement général pour le spiritisme de cette époque, mais avec une tournure propre à la Nouvelle-Orléans. Elles furent presque toutes fondées et dirigées par des femmes charismatiques.

En voici deux exemples :

- **Église de la main charitable et de la foi spirituelle**, située 2925 Aubudon Street. Fondée par Mère L. Crosier. Environ 500 membres. La Mère Crosier effectue des guérisons par la foi et chasse les esprits. Les messes ont lieu de nuit, à 20 heures 30.
- **Temple Saint-James de foi chrétienne** n° 2, au croisement de Felicity Street et Jackson Avenue. Fondé par Mère E. Keller. Environ 300 membres. La Mère Keller prétend avoir appris le vaudou d'un prince arabe à New-York, puis y avoir renoncé. Elle guérit les malades, prédit le futur et révèle les secrets des membres de la congrégation. Les messes ont lieu de nuit, à 20 heures 30.





Dr John

40 ans, houngan orgueilleux

APP	16	Prestance	80 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	75

Compétences

Négociation	84 %
Persuasion	81 %
Pratique artistique :	
- chant	45 %
- danse	34 %
- percussion	26 %
Premiers soins	97 %
Psychologie	64 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	48 %
- pharmacologie	70 %
Sciences occultes	61 %

Langues

Anglais	76 %
Français	38 %

Sortilèges

Contacter les Esprits des Morts, Contacter un Loa, Enchanter un Grigri, Enchanter un Ju-ju, Extraire l'Âme

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.



pris d'apprendre que la domestique de leur hôtel ou le vendeur de journaux du coin sont aussi de puissants prêtres ou prêtresses vaudous. Dans ce cas, la *mambo* les contactera elle-même, les avertissant d'un danger surnaturel dont l'ont prévenue les *loas*.

Après la rencontre initiale, la *mambo* ou l'*houngan* décide si l'affaire des investigateurs requiert un examen plus approfondi. Le chef vaudou est à la fois un médecin, un thérapeute et un conseiller financier pour sa congrégation. Il tiendra les mêmes rôles pour le groupe, s'il juge qu'ils en ont besoin. Pour les investigateurs, la *mambo* sera surtout utile pour sa capacité à diagnostiquer et guérir les malédictions ou sortilèges lancés sur les investigateurs, généralement à l'aide de potions concoctées à partir d'herbes étranges, de plantes des marais inconnues et d'autres ingrédients étonnants (comme de la poussière ramassée sur les tombes d'enfants assassinés). Le Gardien peut faire faire un test de *Sciences de la vie : pharmacologie* à la *mambo* pour vérifier son succès. Cependant, l'efficacité du traitement vaudou contre la magie du Mythe est laissée à la discrétion du Gardien. Si les ennuis des investigateurs sont particulièrement graves, la *mambo* peut s'arranger pour qu'ils rencontrent les *loas* en personne, ce qui implique un voyage (généralement les yeux bandés) vers l'*oufo*.

Dr John

Le Dr John est l'un des vaudouistes les plus flamboyants de la Nouvelle-Orléans, parcourant la ville à grandes enjambées avec son chapeau en tuyau de poêle et sa cape noire. Son visage porte des tatouages qu'il prétend être d'anciens symboles guerriers du Dahomey. Il vit dans un immeuble d'habitation réservé aux noirs sur Ursuline Street, dans le quartier français. Presque tous les habitants de l'immeuble sont membres de sa congrégation. Le *houngan* tient ses cérémonies dans la cour du bâtiment, qui a été converti en *oufo* ouvert. D'une modestie plus que douteuse, le Dr John raconte à qui veut l'entendre qu'il a le meilleur *mojo* d'Amérique. Les investigateurs peuvent exploiter cette fierté pour le persuader de les aider, par exemple en insinuant qu'il ne se sent pas à la hauteur.

Docteurs magiciens et bokors

Les adeptes du vaudou les plus courants, en dehors des *mambos* et des *houngans*, sont les docteurs magiciens. Souvent un *hounsi* raté ou un *houngan* battant de l'aile, le docteur magicien fait pour de l'argent ce que la *mambo* fait gratuitement pour ses paroissiens. La plupart des activités du docteur magicien impliquent de manipuler par magie la vie amoureuse ou les affaires de leurs clients. Bien que les charlatans abondent, les véritables docteurs magiciens devraient connaître plusieurs sortilèges du grimoire vaudou et avoir un niveau de compétence élevé en *Sciences de la vie : pharmacologie*. Les investigateurs s'adressant à un docteur magicien pour lancer des malédictions, des sortilèges ou des sortilèges malveillants (comme les *wangas*, les poupées enchantées, ou un sortilège de Conjuration des Morts) doivent s'attendre à payer plus de cinquante dollars. De nombreux docteurs magiciens du quartier français comptent des membres de l'élite créole blanche dans leur clientèle.

Si les docteurs magiciens sont traités avec le même respect qu'un médecin ou un avocat, le *bokor*, ou sorcier maléfique, est universellement craint et méprisé par les vaudouistes. Les *bokors* sont des magiciens qui « servent des deux mains » ; ils vénèrent les malveillants *loas* Petro en échange de richesse et de pouvoir magique. Les *bokors* sont les croquemitaines de la tradition vaudou. Ils cherchent constamment à escroquer les honnêtes gens, à séduire les femmes innocentes et à promouvoir leurs projets égoïstes.

Les *bokors* se réunissent souvent en sociétés secrètes, effectuant des sacrifices humains et d'autres blasphèmes durant leurs cérémonies de minuit. La plus connue et la plus crainte est le zobop, mais d'autres organisations secrètes de *bokors* sont censées posséder des pouvoirs surnaturels. Les *loups-garous** ont reçu des *bakas* la faculté de métamorphose. La transformation la plus courante est en loup (cf. *l'AdC*, page 208), mais d'autres formes existent, par exemple en cafards géants ou en chèvres. Les *sucettes** ou vampires (cf. *Malleus Monstrorum*, page 273) sont un groupe de femmes *bokors* dont les victimes préférées sont les jeunes enfants. Attirés par la beauté de ses femmes, ils sont dévorés en groupe par la meute assoiffée de sang.

Comme les docteurs magiciens, les *bokors* peuvent louer leurs services. Des individus particulièrement vindicatifs paient un *bokor* pour transformer leurs ennemis détestés en zombie, les morts qui marchent. Ce sortilège est décrit dans le grimoire vaudou. Les zombies vaudou diffèrent légèrement de ceux des règles de *L'Appel de Cthulhu*. Un véritable zombie vaudou garde la DEX, la FOR et la TAI qu'il avait de son vivant. Sa CON doit être relancée sur 4D6, son INT et son POU sur 1D6. Les zombies n'ont pas d'armure, et leurs seules armes sont leurs poings (dégâts 1D3 + imp.), à moins que leur maître leur ordonne d'en utiliser d'autres. Les vrais zombies sont des automates quasiment dénués d'initiative. Leur aspect leur plus terrifiant est leur mollesse absolue, l'horrible réticence qu'ils mettent dans le moindre de leurs mouvements, comme si chaque pas les éloignait toujours plus de leur chère tombe. Un test de Santé Mentale est nécessaire seulement si la personne attaquée connaissait le zombie de son vivant ; en cas d'échec, la perte de SAN est de 1D6+1. Les zombis vaudous ressemblent à des noctambules humains. Ils peuvent passer relativement facilement inaperçus dans la société des vivants.

Un zombie créé sur demande est livré à son ancien ennemi en tant qu'esclave, où il reste jusqu'à ce qu'il se soit décomposé au point de ne plus être utile ou jusqu'à ce que le *bokor* qui l'a créé meurt. Dans ce cas et, si le Gardien croit certains contes populaires, quand on place du sel sur sa langue, il peut se passer deux choses. Soit le zombie retourne vers sa tombe et creuse pour tenter de reprendre sa place. Soit il effectue un test d'Intuition et, en cas de réussite, il se réveille de sa transe nécroleptique et devient ce que les Haïtiens appellent un zombie savant, ou zombie récupéré. L'ancien

zombie sera toujours légèrement attardé (son INT ne peut pas remonter à beaucoup plus de 9) et les gens seront toujours hantés par ses yeux sans âmes, mais il est maintenant capable de reprendre une vie plus ou moins normale.

Un *bokor* accepte de contacter les horribles *bakas,* pour un bon prix. Sans leur incroyable puissance, rivalisant avec celle des *loas,* et sans leur talent pour connaître l'emplacement des trésors cachés, on peut douter que des sorciers seraient assez téméraires pour invoquer les *bakas* sur le plan mortel (cf. le sortilège Invoquer/Contrôler un Baka dans le grimoire). Un *bokor* exceptionnellement rusé peut réussir à lier un *baka* à un endroit en tant qu'esprit gardien. Dans ce cas, le *baka* gardera le lieu jusqu'à la fin des temps, à moins d'être dissipé par un *loa* ou une *mambo* puissante. Les données chiffrées des *bakas* sont laissées à la discrétion du Gardien. Toutefois, ils possèdent au moins un 4D6 dans toutes les caractéristiques physiques et un 2D6+6 en INT et en POU. Leurs armes comprennent des griffes et des langues barbelées. Pour jouer de mauvais tours, les *bakas* prennent la forme d'animaux inoffensifs, comme des sauterelles, des agneaux et parfois des petits enfants, qui se transforment ensuite en versions hideuses d'eux-mêmes pour terrifier leurs victimes (avec une perte de SAN d'au moins 1D3/1D8). On ne sait pas à quoi ressemblent vraiment les *bakas.* Ils sont sans doute trop hideux pour qu'on puisse les voir et conserver sa santé mentale.

Les *bokors* devraient être créés par le Gardien selon les mêmes indications de base que pour les *mambos* et les *houngans.* Ils possèdent parfois quelques sortilèges non liés au Mythe parmi les plus vicieux du grimoire inférieur. La SAN d'un *bokor* est généralement plus basse que celle d'un vaudouiste moyen, puisque sa compétence *Mythe de Cthulhu* est plus élevée. La recherche du pouvoir magique peut amener le *bokor* en présence d'êtres étranges venus d'au-delà l'espace et le temps.

Julia Jackson

Julia Jackson est l'un des cinq docteurs magiciens les plus prospères de Rampart Street. Elle possède une maison sur Perdido Street et une limousine avec chauffeur. Bien qu'elle ait une réputation de méchanceté, c'est en fait une femme d'affaire, ni plus, ni moins. Elle n'est pas arrivée là où elle en est en faisant du favoritisme, en poursuivant des vendettas ou en choisissant un camp. Si quelqu'un a payé pour jeter un sortilège sur les investigateurs, elle retirera sans problème sa malédiction s'ils lui font une offre plus lucrative. C'est son éthique. On peut lire sur la plaque de sa porte : « consultant personnel ».

Elijah

Né de parents esclaves, Elijah (nom de famille inconnu) a appris les secrets des *loups-garous** de la bouche d'Azzacapetro, un avatar de Shub-Niggurath. Le sorcier métamorphe a un riche planteur créole sous sa coupe. Il lui a ordonné de restaurer la maison délabrée de sa famille, dans le bayou Saint-John, où Elijah compte installer son quartier général. Les visiteurs de la plantation remarquent que les ouvriers ont l'air un peu... léthargiques. Ce sont tous des zombies sous les ordres d'Elijah. Il les caresse et leur parle doucement comme s'ils étaient ses propres enfants. Sous forme de loup, Elijah va dans City Park pour chasser ses proies favorites : les agresseurs imprudents et les clochards.

Le vaudou et le Mythe

Comme le suggèrent les sections précédentes, le monde intime et humaniste du vaudou est en net contraste avec l'horreur cosmique et étrangère du Mythe de Cthulhu. Les Gardiens peuvent hésiter à introduire certains des éléments positifs du vaudou dans une campagne où il a amené les joueurs à croire que des révélations propres à fissurer leur santé mentale attendent les investigateurs à chaque coin de rue. Cette section propose des conseils pour incorporer les *loas* et leurs adorateurs dans une campagne, tout en restant fidèles aux concepts de base de Lovecraft.

Si les *loas* sont au courant de l'existence du Mythe, ils les mépriseraient sûrement. Après tout, si les êtres humains sont éliminés de la surface de la terre, les *loas* n'auraient plus personne pour les vénérer. En tant que divinités favorables à l'humanité, les *loas* peuvent être persuadées d'assister les investigateurs dans leurs luttes contre le Mythe, sous la forme de sortilèges, de conseils et d'indices. Les *mambos* et les *houngans* font des alliés précieux pour les investigateurs si les *loas* appuient leur quête. Les chefs vaudous peuvent leur fournir des cachettes à l'abri des autorités et une protection dans les communautés soumises à leur influence.

Les êtres du Mythe ne seront probablement pas connus sous leur vrai nom. Les vaudouistes en feront sans doute des sous-espèces de *bakas.* Ainsi, Dagon, Cthugha et Atlach-Nacha sont appelés respectivement « baka-poisson », « baka-feu » et « baka-araignée ». Les *bokors*, les vaudouistes ayant les contacts les plus fréquents avec les *bakas*, sont aussi ceux ayant le plus de chances de frayer avec le Mythe, soit comme sorcier faisant appel aux « *bakas* » pour leurs connaissances magiques, soit comme authentique adorateur, utilisant le vernis du vaudou pour masquer des activités plus blasphématoires. Ce dernier type de *bokor* emploie fréquemment des races de serviteurs comme faire-valoir. Les investigateurs trouveront de nombreux vaudouistes prêts à les aider à évincer un *bokor* influencé par le Mythe de leur communauté.

On peut cependant envisager une autre possibilité plus sinistre. Les *loas* de la tribu des Petro, appréciés des bokors, d'une famille d'esprits plus agressifs et violents, d'origine non-africaine, peuvent cacher des entités du Mythe. En d'autres termes, l'équivalent Petro d'un *loa* Rada est, en fait, l'une des divinités du Mythe. Si c'est le cas, alors les équivalences Mythe/Petro pour chacun des sept *loas* Rada listés dans la section *Les loas* sont les suivantes :

- Papa Agwé — Cthulhu
- Damballah-wèdo — Yig
- Ezili-Freda-Dahomey — Yibb-Tstll
- Papa Legba — Yog-Sothoth
- Ogu — Hastur
- Baron Samedi — Nyarlathotep
- Zaca — Shub-Niggurath



Julia Jackson

31 ans, docteur magicien habile

APP	14	Prestance	70 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	13
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	81 %
Conduite	69 %
Crédit	43 %
Médecine	12 %
Négociation	72 %
Premiers soins	50 %
Psychologie	36 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	42 %
- pharmacologie	82 %
Sciences humaines :	
- comptabilité	52 %
- droit	40 %
Sciences occultes	89 %

Langues

Anglais	65 %
Français	54 %

Sortilèges

Conjuration des Morts, Contacter les Esprits des Morts, Contacter un Loa, Enchanter une Bougie, Enchanter un Grigri,
Enchanter un Ju-ju, Enchanter une Poupée, Enchanter un Wanga

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.

Elijah

Paraît avoir 65 ans, *bokor* aigri

Forme humaine

APP	12	Prestance	60 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	16	Puissance	80 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétences

Culture artistique : architecture	44 %
Médecine	15 %
Mythe de Cthulhu	25 %
Premiers soins	45 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	93 %
Sciences formelles : astronomie	39 %
Sciences occultes	72 %

Langues

Français	55 %

Sortilèges

Contacter Azzacapetro (en fait Contacter une Divinité / Shub-Niggurath), Contacter un Loa, Créer un Zombie, Enchanter un Wanga, Extraire l'Âme, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Baka (en fait Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton)

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.

Forme de loup-garou

CON	14	Endurance	70 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	28	Puissance	99 %
TAI	13	Corpulence	65 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	14
Déplacement	12

Compétences

Discrétion	76 %
Pister	90 %
Se Cacher	60 %
Trouver Objet Caché	46 %

Combat

- Morsure 30 %
  dégâts 1D4 + Impact
- Griffes 45 %
  dégâts 1D8 + Impact

Armure

1 point de fourrure, plus régénération de 1 Point de Vie par round

Perte de Santé Mentale : 0/1D8

Les vaudouistes connaissent des entités du Mythe seulement sous leur nom Petro (Cthulhu est Agwé-petro, Yibb-Tstll est Ezili-jé-rouge, et ainsi de suite), mais les *bokors* et les *mambos* savent qu'ils existent et craignent leur pouvoir. Quand le sortilège Contacter un Loa est utilisé pour contacter un *loa* Petro, invoque un avatar mineur de l'être du Mythe concerné. Si l'on rencontre ces avatars en rêve ou peints sur des fresques, ils ressemblent à leurs équivalents du Rada, mais avec des traits grotesques qui trahissent leurs origines du Mythe. Par exemple, Agwé-petro a une barbe majestueuse, comme Papa Agwé, mais c'est une masse de tentacules suppurants. Ezili-jé-rouge est une femme portant une robe, comme Ezili-Freda-Dahomey, mais elle a les yeux rouges et des mamelons tressaillant comme Yibb-Tstll. On peut parler à ces avatars et les supplier comme n'importe quel *loa*, mais leurs réponses sont une version à peine humanisée des désirs insondables de leurs maîtres incompréhensibles, et elles tournent rarement bien pour l'humanité. Les *mambos* et les *houngans* honnêtes ont rarement affaire à ces divinités maléfiques. Les *bokors* associés au Mythe peuvent les contourner totalement et contacter directement les entités du Mythe. Les *loas* Rada connaissent la nature destructive de leurs cousins Petro, et ils exhortent leurs fidèles à assister les investigateurs dans leur combat contre le Mythe par tous les moyens possibles.

Bien sûr, la possibilité que les *loas* Petro soient des avatars du Mythe pose plusieurs questions. Que sont les *loas* Rada ? Des versions bienveillantes et corrompues de divinités du Mythe, qui se sont adoucies au contact des humains après des siècles de vénération ? Sont-ils une autre machination de Nyarlathotep, envoyés pour attirer des vaudouistes sans soupçon dans une fausse complaisance, dont ils seront brusquement tirés quand les étoiles seront alignées et que les Grand Anciens régneront à nouveau sur terre ? Existe-t-il un artéfact du Mythe d'une puissance terrifiante caché à Haïti, comme une colonie mi-go abandonnée, d'où les esclaves auraient appris à vénérer le Mythe à travers les *loas* Petro ?

Papa Ulule

Papa Ulule, dont personne ne connaît le vrai nom à part lui, a pris la direction d'une faction du culte de Cthulhu de la Nouvelle-Orléans après le raid de 1907. Il l'a converti en secte vénérant Hastur. Il est condescendant envers les blancs qu'il rencontre, feignant l'ignorance et la servitude tout en se délectant de l'idée qu'un jour le pouvoir d'Hastur les écrasera. Il parle d'une voix douce et brusque, en allant à l'essentiel. Il a toujours un couteau Bowie glissé dans la botte, et porte une arme à feu s'il s'attend à des ennuis.

Les yeux méprisants de Papa Ulule se rivent sur les passants curieux, puis les embrochent. C'est un noir de corpulence moyenne, aux cheveux et à la barbe grisonnants. Il s'habille de vêtements d'ouvriers, mais avec des accessoires bizarres, comme une ceinture en peau de serpent ou une lanière en cuir autour du cou où sont suspendus une demi-douzaine de queues de serpents à sonnette. Parfois, il affiche un badge en carton où il a peint à la main l'Emblème Jaune.

Les loas

Papa Legba, ouvre grand la porte !
Papa Legba, où sont tes enfants ?
Papa Legba, nous sommes là.
Papa Legba, ouvre grand la porte pour qu'il puisse passer !

Invocation vaudou

Bien que les *loas* soient légion, les membres de la famille Rada les plus souvent contactés ne sont que sept. En termes de jeu, les *loas* sont l'équivalant de fantômes (cf. *l'AdC,* page 208). Leurs seuls caractéristiques sont l'INT et le POU, puisqu'ils ne se manifestent sur le plan terrestre qu'en possédant des hôtes humains (cf. le sortilège Contacter un Loa dans le Grimoire Vaudou). La plupart des *loas* ont des compétences liées à leurs sphères d'influence à un niveau presque parfait. Par exemple, Papa Agwé, l'esprit de la mer, aurait *Orientation* à 98 %. La description de chaque *loa* contient sa description physique (en cas de rencontre dans les rêves), sa personnalité, ses offrandes préférées, ses habitudes de possessions, ses symboles et son équivalent dans la hiérarchie catholique et chez les *loas* Petro.

Papa Agwé (aussi appelé Agwé-Woyo)

INT 13 POU 18

Mulâtre élégant aux yeux vert vif et à la grande barbe, Agwé est le *loa* tutélaire des marins et de la mer. Il ne peut être invoqué que sur la plage, en poussant de petits esquifs remplis de champagne (sa boisson favorite) dans les vagues à son attention. Malheureusement, les personnes qu'il possède ont tendance à plonger immédiatement dans l'océan. Elles doivent être retenues par des assistants. Malgré cela, c'est une divinité aimable.

Symbole : bateau
Équivalents catholiques : Saint Ulrich, Saint Amboise
Équivalent Petro : Agwé-petro

Damballah-Wèdo

INT 17 POU 25

À la fois divinité de la pluie, de la foudre et des serpents, Damballah-Wèdo est généralement représenté comme un jeune homme beau et doux, l'un des plus gentils et aussi l'un plus souvent fréquemment consulté. Damballah préfère un animal blanc (généralement un poulet) comme sacrifice. Son jour préféré pour apparaitre est le jeudi. Les personnes qu'il possède agissent comme des serpents, tirant la langue, ondulant sur le sol et grimpant aux arbres. Les hôtes sifflent au lieu de parler, les paroles de Damballah devant être interprété par la *mambo*.

Symboles : serpent, arc-en-ciel
Équivalents catholiques : Saint Pierre, Saint Patrick
Équivalent Petro : Damballah-flangbo

Ezili-Freda-Dahomey

INT 11 POU 12

Magnifique mulâtre hédoniste, Ezili est la *loa* tutélaire des grâces féminines. Souvent invoquée pour soulager les problèmes de cœur, elle préfère le maquillage et les boissons gazeuses comme offrandes. Qu'elle possède un homme ou une femme, cette personne se met immédiatement à s'appliquer le maquillage et exige de jolies robes à porter. Elle parle à travers son hôte d'une voix aiguë et en français.

Symbole : cœur
Équivalent catholique : Vierge Marie
Équivalent Petro : Ezili-jé-rouge (« Ezili aux yeux rouges »), patronne des loups-garous

Papa Legba

INT 21 POU 40

Maître des croisements, Papa Legba garde le portail entre le royaume des dieux et celui des hommes. Considéré comme l'interprète des *loas*, Legba est le premier esprit invoqué dans toutes les cérémonies vaudous. Son nom est toujours cité pour lancer un sortilège. Son apparence d'homme habillé de haillons, avec une jambe boiteuse, cache sa nature de causeur de trouble et de séducteur de femmes. Bien qu'il puisse être contacté partout, il préfère les sacrifices de coqs et de chèvres. Ceux qu'il possède sont généralement pris de spasmes violents.

Symbole : béquille
Équivalents catholiques : Saint Lazare, Saint Antoine l'Ermite
Équivalent Petro : Maître-Carrefour, patron des bokors.

Ogu

INT 10 POU 12

Soldat vétéran en uniforme rapiécé, Ogu est un dieu de la guerre pragmatique, consulté pour obtenir des conseils durant les conflits. Contrairement aux autres *loas*, Ogu refuse toutes les offrandes. Quand il monte un hôte, il veut prouver sa trempe. On lui a préparé une poêle d'alcool enflammé. Ogu met la main de son hôte dans le feu, la laissant longtemps, quoique l'hôte ne soit jamais brûlé. Les personnes possédées par Ogu critiquent constamment la morale et l'ardeur au travail de la congrégation dans un langage incroyablement vulgaire. Les insultes d'Ogu sont toutefois rarement suivies de violence.

Symbole : sabre
Équivalent catholique : Saint Jacques le Majeur
Équivalent Petro : Ogu-yansan

Baron Samedi

INT 18 POU 30

Personnification amorale de la mort, le Baron est un homme grand et sinistre portant des lunettes de soleil et un chapeau haut de forme, fumant une cigarette. Tous les meurtres et tous les actes de magie nécromantique (comme la création de zombies) doivent être validés par Samedi avant leur exécution. Le Baron préfère le rhum et le tabac comme offrandes, et ne peut être invoqué que dans un cimetière. Ceux qu'il possède ponctuent régulièrement leur discours de grands éclats de rire glaçant.

Symboles : chapeau haut de forme, croix renversée
Équivalent catholique : Saint Gérard
Équivalent Petro : Baron Zombie, le patron des nécromanciens.

Zaca

INT 10 POU 14

Papa Zaca est appelé ministre de l'agriculture, avec une pointe d'ironie, puisqu'il est représenté comme un péquenaud de la campagne en vêtements de travail débraillés. Consulté par les fermiers et les paysans, les personnes qu'il possède parlent avec un accent rural, appelant les paroissiens des « cousins ». Il se contente de farine de maïs comme offrande préférée, mais comme il ne fait pas confiance aux gens de la ville, il est peu probable qu'il apparaîtra souvent à la Nouvelle-Orléans.

Symbole : chapeau en paille
Équivalents catholiques : Saint Isidore, Saint Jean Baptiste
Équivalent Petro : Azzaca-petro

Grimoire vaudou

Pour un vaudouiste, le surnaturel est partout. La magie et les systèmes magiques du vaudou ont été débarrassés de leurs atours mystérieux, à tel point que le mot magie est rarement employé ; « tour » ou « aide » seraient plus appropriés. La magie vaudou n'est ni mystérieuse, ni impressionnante. Elle est, simplement. Les vaudouistes ont des collections de talismans, de poudres et d'amulettes sur leur personne et dans leur maison. Elles sont aussi courantes pour eux que les appareils ménagers moyens. En conséquence, le système magique du vaudou est bien moins difficile à apprendre que les écoles de pensée mystique plus ésotériques. Cela se reflète dans le grimoire vaudou avec les quantités réduites de SAN, de POU et de Points de Magie nécessaires pour lancer les sortilèges.

Ce n'est nullement une liste exhaustive. La magie coule comme de l'eau dans le monde du vaudou. N'importe quelle *mambo* respectable invente ses sortilèges en fonction de ses besoins immédiats. Le Gardien devrait faire de même. Nous conseillons aux lecteurs intéressés la lecture de *Mules and Men*, de Zora Neale Hurston, qui détaille des procédures vaudous plus spécifiques. Ce qui suit ne représente que les sortilèges les plus courants.

Dans les descriptions des sortilèges, le mot suppliant désigne la personne à qui le sortilège est destiné, puisque le lanceur emploie rarement la magie pour lui-même. Les docteurs magiciens et les *bokors* ont des sortilèges à vendre. Les prix habituels sont donnés dans chaque description. Un test réussi de *Négociation* peut le faire baisser. Un *houngan* ou une *mambo* honnête ne lancera jamais Création de Zombie, Conjuration des Morts ou Invoquer/Contrôler un Baka. Ces sortilèges sont l'apanage des *bokors* maléfiques.



Papa Ulule

Semble avoir la quarantaine, *bokor* du Mythe

APP	08	Prestance	40 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	31	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	43 %
- lancer	38 %
Baratin	42 %
Camouflage	32 %
Discrétion	33 %
Écouter	47 %
Mythe de Cthulhu	71 %
Psychologie	35 %
Se Cacher	34 %
Sciences humaines : histoire	52 %
Sciences occultes	80 %
Trouver Objet Caché	54 %

Langues

Anglais	40 %
Français	50 %

Combat

• Couteau Bowie dégâts 1D4+2 + Impact	55 %
• Revolver calibre .38 dégâts 1D10	37 %

Sortilèges
Appeler/Congédier Hastur, Commander à un Fantôme, Concocter le Breuvage de l'Espace, Création de Portail, Domination, Ensorceler un sifflet (à Byakhee), Épuiser le Pouvoir, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee

Objets portés
Sifflet taillé dans le fémur d'un enfant humain (enchanté, il ajoute 40 % aux chances d'Invoquer/Contrôler un Byakhee)


WAYNE MILLER 9

Comme pour tous les sortilèges, un pratiquant compétent peut enseigner la magie vaudou à des investigateurs. Après chaque semaine d'entraînement intensif avec le sorcier vaudou, un PJ peut effectuer un test d'Intuition pour réussir à apprendre le sortilège. Il faut des circonstances exceptionnelles pour enseigner ses sortilèges à une personne blanche.

Conjuration des Morts : c'est le sortilège le plus létal de l'arsenal des *bokors*. Il doit d'abord Contacter Baron Samedi (cf. ci-dessous), qui exige que le suppliant apporte des offrandes spécifiques à son *vévé* à minuit, ainsi que plusieurs poignées de terre. Le lanceur exécute alors ce rituel, coûtant 10 Points de Magie, qui lie des esprits des morts à la terre. Le suppliant doit maintenant étaler cette terre, parfois contenue dans un cercueil miniature, là où sa victime va marcher dessus. Quand le pauvre hère pose le pied sur la terre, les morts entrent dans son corps. La victime oppose son POU à celui du lanceur sur la Table de Résistance. Si la victime échoue, lancez 1D8 pour jauger les effets du sortilège :

- 1-4 La victime perd immédiatement 1D10 SAN
- 5-7 La victime contracte une terrible maladie, qui lui fait perdre 1D6 FOR et 1D6 Points de Vie
- 8 La victime tombe dans le coma, puis meurt 1D6 jours plus tard à moins que les morts soient retirés d'une façon ou d'une autre

Dans tous les cas, la victime va souffrir d'affreux cauchemars pour le reste de sa vie. Le lanceur et le suppliant perdent 1D4 SAN. Prix moyen : 180$.

Contacter les Esprits des Morts : ce sortilège connaît plusieurs variations ; une seule est présentée ici. Une tente de draps blancs est érigée près d'une rivière. Des carafes remplies dans le cours d'eau sont placées à l'intérieur. Puis, comme pour Contacter un Loa, on chante, on danse et une supplique est lancée pour faire apparaître le mort. Faites la somme des Points de Magie dépensés (chaque personne perd également 1 SAN), multipliez le total par cinq et faites un test sous le résultat. En cas de succès, la voix du mort sort des carafes d'eau, et on peut l'entendre et discuter avec lui en passant la tête sous la tente. Comme d'habitude, le suppliant doit traiter l'esprit comme n'importe quel PNJ. Prudence toutefois, tous les esprits ne réalisent pas qu'ils sont morts, et ils risquent d'être perturbés si on le leur dit. Prix moyen : 50$.

Contacter un Loa : ce sortilège peut être lancé par une personne seule ou par un groupe, selon la préférence de la *mambo*. Habituellement, la cérémonie implique une petite congrégation de fidèles, dansant au rythme de tambours vaudous. Auparavant, le symbole du *loa* désiré, ou *vévé*, doit être dessiné sur le sol de l'*oufo* ou de l'endroit spécifié. Les offrandes sont étalées devant le *vévé* et un appel est lancé par la congrégation.

À ce moment, toutes les personnes présentes doivent dépenser 5 Points de Magie et 1 point de SAN. Faites la somme des Points de Magie dépensés et multipliez par 5. Si le lanceur (ou le Gardien) réussit un test sous le pourcentage obtenu, le *loa* va « monter » (c'est-à-dire posséder) l'un des paroissiens présents, ou un assistant si le *houngan* est plus ou moins seul. Le *loa* ne monte jamais le lanceur de sortilège ou un hôte non consentant. L'INT et le POU de l'hôte sont remplacés par ceux du *loa*, et la voix de la divinité sort de la bouche de l'hôte. Le cheval (l'hôte) est insensibilisé à la douleur pendant la durée de l'expérience. Il perd des Points de Vie normalement, mais il ne peut pas être assommé ou tomber inconscient.

Le lanceur peut maintenant discuter avec le *loa* comme avec n'importe quel PNJ, lui poser des questions ou lui demander des faveurs à l'aide de compétences sociales, *Persuasion* étant la plus utile. Le *loa* va généralement assister le suppliant en lui donnant des informations ou des conseils (quelle option prendre, comment retirer telle malédiction) ou en augmentant les tests de Volonté du suppliant pour une tâche particulière. Ouvrir les mers ou châtier les ennemis n'est pas dans le style des *loas* !

À la fin de la cérémonie, le *loa* dévore les offrandes et repart. Le cheval tombe dans un profond sommeil. Il garde peu de souvenirs, voire aucun, lorsqu'il se réveille le lendemain matin. Prix moyen : les paiements ne sont généralement pas acceptés pour ce sortilège ; il n'est lancé que pour des invités.

Créer un Zombie : la victime du *bokor* doit être amenée à un état proche de la mort par une poudre paralysante faite d'entrailles de poisson ballon, de racines de soude et d'autres matériaux blasphématoires. Le poison, qui a une VIR de 25, doit être inhalé par la victime. Elle tombe alors dans une transe profonde, ressemblant tellement à la mort que la science du vingtième siècle est incapable de faire la différence. Hélas, la victime est toujours consciente, quoiqu'incapable de mouvement musculaire. Après douze heures, elle doit effecteur des tests de SAN toutes les heures ou perdre définitivement 1 point de POU et 1D6 de SAN (le POU ne peut pas descendre en dessous de 1).

Une fois immobilisée, la victime est mise dans un cercueil et enterrée vivante dans un cimetière proche, un petit tube reliant le cercueil à la surface pour que le soi-disant cadavre puisse respirer. Après trois nuits, le *bokor* arrive sur la tombe de la victime pour lancer ce sortilège, dépensant 10 Points de Magie. Le lanceur oppose son POU à celui de sa victime sur la Table de Résistance. Comme la caractéristique de la victime a dû sérieusement diminuer, il est probable que le *bokor* remporte l'opposition. Il exhume la victime, qui est maintenant un zombie totalement lié à la volonté du *bokor*. Si le *bokor* perd l'opposition de POU contre POU, il se contente de boucher le tuyau d'aération et laisse la pauvre victime suffoquer. Le lanceur et le suppliant perdent tous deux 1D6 SAN. Prix moyen : 250$. Généralement, le *bokor* lancera également le sortilège Extraire l'Âme (cf. page 80) sur le zombie, afin de s'assurer de son obéissance.

Enchanter un objet : les *houngans* et les *bokors* montent fréquemment esprits dans des objets de tous les jours afin de leur donner

des pouvoirs surnaturels, bienfaisants ou malveillants. Plutôt que d'apprendre un sortilège unique, la procédure pour chaque type d'objet magique est légèrement différente et doit être apprise séparément. Cependant, tous les sortilèges d'enchantement nécessitent un rituel d'une heure, ont une durée permanente et coûtent trois Points de Magie chacun. Seuls les sortilèges qui infligent du tort coûtent de la SAN. Voici certains objets communs pouvant être enchantés, avec leurs effets :

- **Bougie :** des rognures d'ongle ou des cheveux du suppliant doivent être mélangés dans la cire de la bougie lorsqu'elle est fabriquée. On grave ensuite l'événement devant être influencé sur le côté de la bougie. Pendant que la bougie brûle, le suppliant peut effectuer sa tâche avec un bonus adapté ; par exemple +20 % sur une compétence (pour cette tâche uniquement) ou la possibilité de faire un test de Volonté pour voir si une personne tombe amoureuse de lui. Prix moyen : 5$.
- **Grigri :** il est créé en jetant des morceaux de tissu et d'herbes dans un petit sachet fermé par une corde. La moitié des morceaux ont été montés par des esprits malfaisants et l'autre par des bienveillants. En se battant dans le sachet, les deux ennemis naturels créent une aura magique qui améliore l'un des aspects de la vie du porteur, spécifiée avant la création du sachet. Il peut par exemple gagner un bonus de +5 % à une compétence pour chaque Point de Magie investi dans le grigri. Prix moyen : 8$.
- **Ju-ju :** protection contre la magie noire, le *ju-ju* peut être fait à partir de n'importe quoi. Les médaillons sont les plus courants, mais on sait que des chats momifiés sont utilisés (ils sont appelés *gad* à Haïti). Quand il est créé, le *ju-ju* repousse les habitants maléfiques du monde vaudou, y compris les sorciers. Le *ju-ju* peut être porté par le suppliant ou placé sur une fenêtre ou une porte. Prix moyen : 10$.
- **Poupée :** la tristement célèbre poupée vaudou, réplique de sa victime, est fabriquée en la trempant dans un élixir magique et en y attachant une boucle des poils pubiens de la victime. Quand une partie de la poupée est piquée avec une aiguille, la victime ressent une douleur atroce dans la partie correspondante de son corps (test d'Endurance pour éviter d'avoir ses compétences divisées par deux). La poupée peut également provoquer le vertige, l'impotence ou la nausée. Le lanceur et le suppliant perdent tous deux 1D3 SAN. Prix moyen : 40$.
- **Wanga :** objets empoisonnés ou maudits montés par des esprits malfaisants, les *wangas* provoquent la maladie ou la malchance si ils sont touchés par la victime spécifiée. Un objet personnel de la victime doit être dérobé pour être transformé en *wanga*. Les *bokors* particulièrement impitoyables empoisonnent fréquemment de cette façon des objets religieux, comme les rosaires ou les crucifix. La maladie ou la malchance (–20 % sur tous les tests de compétence et de Volonté) de la victime durent jusqu'à ce que le *wanga* soit identifié et détruit. Le lanceur et le suppliant perdent tous deux 1D3 SAN. Prix moyen : 35$.

Extraire l' Âme : avoir une âme est parfois une gêne, surtout lorsque l'on est poursuivi par des sorciers. Il est possible d'engager un docteur magicien pour séparer l'âme de son corps pour la protéger. La cérémonie exacte varie selon le lanceur. Dans une version, le suppliant s'agenouille au cours d'un rituel complexe (ayant généralement lieu dans un *oufo*) où le sortilège est effectivement lancé, avec une dépense de 8 Points de Magie pour le lanceur. Des touffes de poils/cheveux sont coupées à plusieurs endroits du corps du suppliant et placées dans une petite bouteille faite en argile avec des morceaux de pain trempés dans du vin blanc. La bouteille est ensuite attachée à la tête du suppliant. Dans la soirée, sa famille doit manger un poulet blanc sans accompagnement. Ses os sont enveloppés dans un oreiller sur lequel le suppliant passe la nuit. Durant son sommeil, l'âme du suppliant quitte sa tête et arrive dans le récipient d'argile du lanceur.

On peut vivre une vie relativement normale sans âme. De plus, le suppliant peut effectuer un test de Volonté contre tous les sortilèges de vaudou lancés contre lui. Si le test de Volonté réussit, le sortilège n'a aucun effet sur le suppliant sans âme. Par contre, si le récipient d'argile (contenant l'âme) tombe dans les mains d'un ennemi, le *bokor* peut lancer des sortilèges directement sur le pot, ce qui fait que le malheureux suppliant subit automatiquement les effets maximum du sortilège ! Prix moyen : 75$.

Invoquer/Contrôler un Baka : aussi appelé *point chaud**, ce sortilège est identique aux autres sortilèges de la catégorie Invoquer/Contrôler un Serviteur (cf. *l'AdC* page 181). Une fois le sortilège lancé, le *baka* apparaît devant le *bokor* sous l'une de ses nombreuses formes. Le suppliant demande au *baka* de lui accorder un souhait, puis le *baka* énonce ce qu'il souhaite en retour. Si le prix est trop élevé et que le suppliant refuse l'offre, le *baka* retourne vers le monde des esprits, furieux. Mais si le suppliant accepte, le *baka* remplit sa part du marché en 1D6 jours, puis revient voir le suppliant pour être payé. Toutefois les *bakas* sont insidieux, ils ont l'habitude de jouer sur les mots pour obtenir de leurs victimes plus que ce qu'elles pensaient devoir donner. Par exemple, si un *baka* demande « un coq et des poulets » durant le *point chaud*, il peut exiger le mari et les enfants du suppliant quand vient l'heure de payer la dette. Le *baka* n'existe que pour faire le mal, et il prend un malin plaisir à tromper ses partenaires pour leur voler leur vie.

Le Gardien doit noter que de nombreux sortilèges appelés *point chaud* par les *bokors* sont en fait des sortilèges d'Invoquer/Contrôler, Contacter ou Appeler/Congédier pour des êtres du Mythe (cf. *Le vaudou et le Mythe*, page 75). Prix moyen : 500$.

Grimoire du Mythe

Altérer le Climat : ce sortilège modère ou amplifie une condition climatique. Un nombre important de personnes peuvent conjuguer leurs efforts pour invoquer de violentes modifications météorologiques. Au Gardien de décider des conditions initiales. Il coûte 1 point de Santé Mentale à chaque participant

Marie Laveau (1794?-1881?)

Bien que Laveau soit morte depuis plus de quarante ans, elle affecte toujours quotidiennement la Nouvelle-Orléans des années 1920. Les parents créoles l'invoquent comme croque-mitaine pour forcer leurs enfants à obéir. Les fidèles déposent des offrandes sur l'une de ses tombes supposées. Un tiers des docteurs magiciens de Rampart Street soutient être de sa famille. Son esprit a pratiquement été élevé au rang de loa, fréquemment invoqué par les mambos pour avoir ses conseils. La plus grande reine vaudou de l'histoire de la Louisiane conserve son influence sur ses sujets car, comme tous les grands monarques, elle a unifié son peuple et l'a mené vers de nouvelles hauteurs de respect public et de prospérité tels qu'il n'en avait jamais connu.

Née de parents mulâtres libres, Laveau a accepté la couronne vaudou en 1832. Sa beauté, ses dons impressionnants pour la sorcellerie et son talent inné pour les relations publiques lui ont apporté son renom presque immédiatement. Maintenant les rituels traditionnels de Congo Square comme danses de plaisance pour satisfaire la curiosité des blancs, elle a transféré le lieu d'adoration vaudou authentique vers le bord du lac Pontchartrain longeant le bayou Saint-John. Les miracles qu'elle est censée avoir réalisé à cet endroit comprennent faire parler les serpents, invoquer de grands orages et endormir l'armée de policiers envoyée l'arrêter. Rapidement, tous les mambos et les houngans de la Nouvelle-Orléans étaient sous ses ordres, et les rares récalcitrants se faisaient rosser dans les rues.

Si la communauté noire était sous l'emprise de ses pouvoirs, Laveau parvenait également à remporter la peur et le respect des blancs. Son métier de coiffeuse lui permit de cultiver une clientèle de femmes créoles. Des nobles et des dignitaires étrangers lui demandaient des audiences lorsqu'ils visitaient la Nouvelle-Orléans. N'étant pas du genre à refuser de la publicité, elle autorisait des journalistes blancs à assister à des cérémonies vaudous soigneusement censurées, renforçant volontairement sa réputation déjà excessive. Son plus grand coup d'éclat avec les blancs consista à utiliser sa magie pour influencer un procès en faveur du fils de l'un des plus riches marchands créoles de la ville, qui lui avait demandé son aide.

Laveau s'est retirée en 1869, en passant la couronne à Malvina Latour. Catholique dévote (durant son règne, elle a incorporé plus de rites de l'Église dans les rituels vaudous que tout autre mambo), pendant sa retraite elle s'occupait de prisonniers condamnés dans la prison paroissiale, leur préparant leur dernier repas, portant leurs lettres et passant leurs dernières nuits avec eux à prier. À sa mort en 1881, son nom était déjà fermement gravé dans la légende de la Nouvelle-Orléans depuis plusieurs décennies. Selon l'une d'elles, elle serait immortelle et aurait falsifié sa mort. Que les investigateurs rencontrent Laveau morte ou vivante, la fiche ci-dessous la représente telle qu'elle était peinte dans les rumeurs et les murmures de ceux qui la haïssaient ou l'aimaient.

et 10 Points de Magie par niveau d'altération. Le sorcier et ceux qui connaissent le sortilège investissent autant de Points de Magie qu'ils le souhaitent. Les autres ne peuvent en dépenser que 1.

Le rituel requiert 3 minutes de chant par niveau d'altération. Le rayon d'effet du sortilège de base couvre 3 kilomètres ; cette zone peut être étendue moyennant 10 Points de Magie par tranche de 1,5 kilomètre. L'anomalie météorologique dure normalement 30 minutes par tranche de 10 Points de Magie investis, mais une manifestation violente comme une tornade persiste moins longtemps.

Cinq caractéristiques météorologiques peuvent être plus ou moins altérées. Une altération de 1 niveau coûte 10 Points de Magie. Une altération de 2 niveaux, de partiellement couvert à très couvert par exemple, coûte donc 20 Points de Magie. Pour qu'il tombe de la neige plutôt que de la pluie, la température doit être inférieure à 0 °C.

- Couverture nuageuse : (1) temps clair, (2) brumeux, (3) partiellement couvert, (4) couvert, (5) très couvert.
- Direction du vent : (1) nord, (2) nord-est, (3) est, (4) sud-est, (5) sud, (6) sud-ouest, (7) ouest, (8) nord-ouest.
- Force du vent : (1) calme, (2) brise, (3) bourrasques intermittentes, (4) fort vent soutenu, (5) tempête, (6) ouragan localisé, (7) tornade.
- Température : chaque niveau correspond à une élévation ou une baisse de température de 3 °C.
- Précipitation : (1) sec, (2) brouillard ou crachin, (3) pluie [neige], (4) grêle [neige], (5) grosse pluie [ou neige], (6) orage [blizzard]

Contacter une Divinité / Shub-Niggurath : ce sortilège nécessite le sacrifice de 1 POU et 1D6 SAN comme pour tous les sortilèges de Contacter une Divinité. A part l'incantation, ce sortilège ne nécessite aucun rituel particulier et peut se lancer à n'importe quel moment. Cependant il est extrêmement rare que Shub-Niggurath daigne répondre au contact directement. La Chèvre Noire aux Mille Chevreaux enverra le plus souvent un de ses Sombres Rejetons comme mandataire.

Contacter une Divinité / Yibb-Tstll : le pouvoir spécifique du Signe des Anciens est nécessaire pour lancer ce sortilège. Le sorcier sacrifie 1 point de POU et 1D6 SAN comme pour tous les sortilèges de Contacter une Divinité à la fin de l'incantation. Cependant l'objet sur lequel est inscrit le Signe des Anciens ne doit pas être de forme étoilée et ce sortilège ne peut lancé que pendant la nuit et lorsque la lune se trouve sous l'horizon si le sorcier souhaite rentrer en contact avec Yibb-Tstll. Pour plus de détails sur Yibb-Tstll, consulter le *Malleus Monstrorum* (p.252).

Contacter une Divinité / Yig : le lanceur doit d'abord préparer une potion rouge infecte à partir des glandes à venin d'un serpent sacré aux yeux de Yig (cf. *L'Appel de Cthulhu*, page 217). En Louisiane, c'est un énorme trigonocéphale sur la tête duquel est dessiné un croissant rouge. Un sacrifice correctement baigné, la « chèvre sans cornes », est forcé à boire la potion, qui déclenche des spasmes musculaires horriblement douloureux. Durant les convulsions, le sacrifice est attaché sur l'autel, pendant que l'assistance entame un chant qui ressemble à « Aye aye zobop, aye ya aye, zobop ... ». Si le sortilège réussit, un enfant de Yig grandit spontanément dans l'estomac du sacrifice, se glisse dans sa gorge et sort la tête par sa bouche. Yig converse avec



Marie Laveau

À 50 ans, reine vaudou de la Nouvelle-Orléans

APP	18	Prestance	90 %
CON	17	Endurance	85 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	21	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Baratin	37 %
Catéchisme	87 %
Crédit	73 %
Écouter	63 %
Métier :	
- coiffure	78 %
- cuisinier	93 %
Mythe de Cthulhu	29 %
Persuasion	86 %
Pratique artistique :	
- chant	96 %
- danse	94 %
Premiers soins	96 %
Psychologie	90 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	91 %
- pharmacologie	93 %
Sciences formelles : astronomie	69 %
Sciences humaines :droit	30 %
Sciences occultes	95 %
Trouver Objet Caché	82 %

Langues

Anglais	70 %
Espagnol	58 %
Français	92 %

Combat

• Bagarre	70 %
dégâts 1D3 + Impact	

Sortilèges

Altérer le Climat, Commander à un serpent, Conjuration des Morts, Contacter les Esprits des Morts, Contacter un Loa, Enchanter une Bougie, Enchanter un Grigri, Enchanter un Ju-ju, Enchanter une Poupée, Enchanter un Wanga, Expulser le Diable (Exorcisme), Extraire l'Âme, Guérison, Hypnotisme, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Baka, Malédiction des Ténèbres, Provoquer le Sommeil, Trou de Mémoire, Voile Obscur

(Les sortilèges sont décrits dans ce chapitre ou dans le grimoire inférieur (*L'Appel de Cthulhu*, page 186))

ses fidèles pendant cinq minutes par l'intermédiaire de ce serpent. Quand le Père des Serpents se retire, le torse du sacrifice se déchire, libérant 2D10 trigonocéphales sacrés, ce qui tue immédiatement le sacrifice. Comme pour tous les sortilèges de Contacter une Divinité, l'incantation nécessite le sacrifice de 1 POU et 1D6 SAN.

Ensorceler un Sifflet : ce sortilège enchante un sifflet pour qu'il augmente les chances d'Invoquer/Contrôler un Byakhee. Il coûte un nombre variable de points de POU et 1D4 points de Santé Mentale. Le rituel dure 1 journée entière. Il requiert l'emploi d'un sifflet constitué d'un alliage d'argent et de fer météorique et le sacrifice d'un poulet ou bien ce sifflet peut-être fait à partir d'ossement humain. Chaque point de POU sacrifié par l'enchanteur dans le sifflet accroît de 10 % ses chances de réussir à un test d'Invoquer/Contrôler un Byakhee.

Étreinte de Cthulhu : ce sortilège immobilise une ou plusieurs personnes dans une étreinte écrasante et réduit aussi temporairement leur FOR. Il coûte 2D6 Points de Magie par minute et 1D6 points de Santé Mentale lors de son lancement. Ses effets se prolongent aussi longtemps que le sorcier dispose de suffisamment de Points de Magie, s'il parvient à rester concentré. Sa portée est de 10 mètres. Ses effets sont instantanés et peuvent affecter plusieurs personnes à la fois, chaque victime supplémentaire exigeant la dépense de 2D6 Points de Magie par minute.

Le sorcier confronte son POU à celui de chaque victime sur la Table de Résistance. Quand il l'emporte, sa victime a l'impression d'être écrasée par de puisssants tentacules et se retrouve dans l'incapacité de se déplacer. Aussi longtemps que durent les effets du sortilège, les victimes perdent temporairement 1D10 points de FOR par minute. Celles dont la FOR est réduite à 0 s'évanouissent.

Guérison : ce sortilège optimise les facultés de guérison : sans soins particuliers un personnage récupère 1 Points de Vie par semaine en style de jeu Horreur Lovecraftienne (2 PdV en Investigation Occulte et 4 PdV en Aventures Pulp). Avec ce sortilège la guérison naturelle est augmentée d'un cran (on double la récupération naturelle) et il permet d'augmenter les bénéfices d'un test réussi en *Premiers Soins* et/ou en *Médecine* (traitez une réussite normale comme une réussite spéciale et au choix du Gardien, les maladresses n'ont aucun effet). Il coûte 3 Points de Magie, mais aucun point de Santé Mentale. Le rituel dure 25 rounds et requiert que le sorcier touche le bénéficiaire. Le sortilège doit être relancé chaque semaine pour prolonger ses effets.

Hypnotisme : ce sortilège permet au sorcier (qui a obligatoirement 50 % en *Sciences Occultes* et/ou en *Mythe de Cthulhu*) de donner, pendant un temps limité, des ordres à tout être ayant du sang humain dans les veines. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale, mais pas de Points de Magie. Ses effets sont quasi-instantanés.

Le POU du sorcier est confronté à celui de la cible sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, la victime interrompt ce qu'elle est en train de faire et se retrouve contrainte d'obéir à ses ordres. Elle doit toutefois être suffisamment près de lui pour voir ses yeux, qui luisent pendant tout le temps où elle lui reste soumise, soit 5 rounds par point d'INT du sorcier. S'il a une INT inférieure à celle de sa victime, il lui faut réussir une confrontation de POU sur la Table de Résistance tous les 10 rounds de durée du sortilège, ou le charme est rompu.

On ne peut hypnotiser qu'une seule personne à la fois. Toutes les compétences physiques de la victime sont diminuées de moitié pendant la durée du sortilège. Elle obéit cependant à tous les ordres que lui donne le sorcier, même s'ils la conduisent à sa perte. Ce sortilège est efficace contre les Hommes Serpents modernes et les Profonds. En revanche, il est sans effet sur des créatures totalement inhumaines, telles que les Shantaks ou les Vagabonds Dimensionnels.

Immunisation : ce sortilège confère un nombre variable de points d'armure. Il coûte un nombre variable de Points de Magie et 1D4 points de Santé Mentale. Chaque Point de Magie dépensé confère au sorcier (ou au bénéficiaire du sortilège) 1D6 points de protection (armure) efficaces uniquement contre les attaques physiques non-magiques. Cette protection diminue en fonction des dommages annulés. Ainsi, si un personnage disposant de 12 points de protection grâce à ce sortilège se voit infliger 8 points de dommages, son Immunisation est aussitôt réduite à 4 points. Le rituel dure 5 rounds et les effets 24 heures, sauf si les points de protection sont consommés entre-temps. Il est impossible de relancer le sortilège ou de le renforcer en dépensant des Points de Magie supplémentaires, tant que ses effets ne se sont pas totalement dissipés.

Invoquer/Contrôler Le Noir : ce sortilège fait appaître le sang d'Yibb-Tstll. Il coûte 1D3 points de Santé Mentale et un nombre variable de Points de Magie ; chaque Point dépensé augmente les chances de réussite de 10 % : un résultat de 96-00 est toujours un échec. Pour lancer ce sortilège, le sorcier doit se trouver à une distance éloignée de toute grande masse d'eau (océans, mers, lacs...) au Gardien de décider la distance minimale. Le Noir apparaît alors sous la forme de flocons noirs qui vont aller adhérer au corps de la cible afin de l'étouffer pour ensuite emporter l'âme de la victime à Yibb-Tstll. Une grande quantité d'eau permet de dissiper le Noir.

Malédiction des Ténèbres : ce sortilège renvoie une créature dans sa dimension d'origine. Il coûte 1D6 points de Santé Mentale et un sacrifice variable de points de POU. Le rituel requiert plusieurs personnes réunies en cercle autour du magicien. Tous les participants doivent connaître l'incantation et la psalmodier pendant 2 ou 3 minutes. Ils doivent aussi sacrifier 1 point de POU (cette condition ne s'applique pas au sorcier qui en sacrifie autant qu'il le désire ou aucun). Chaque point accroît de 10 % les chances de succès. Il faut aussi que la créature visée ait été vue par l'un des officiants ou, au moins, que son nom soit connu et qu'elle se trouve à moins de 3 kilo-

mètres. Si toutes ces conditions sont réunies, la créature n'a pas la possibilité d'échapper aux effets de la malédiction.

Provoquer le Sommeil : ce sortilège peut plonger rapidement un être humain dans un sommeil naturel mais profond. Le sorcier doit dépenser un nombre variable de Points de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Pour endormir la cible, il doit l'avoir en vue ou posséder un élement corporel de celle-ci (cheveux, ongles...). A la fin de l'incantation qui dure 2 rounds, il y a une confrontation entre les Points de Magie du sorcier et les Points de Magie de la cible sur la Table de Résistance. Si la cible résiste, elle sentira seulement un léger engourdissement mais si elle échoue, la cible s'endormira au bout d'un round pour un nombre d'heures équivalent au Points de Magie investis dans le sortilège. Ce sortilège n'est pas létal pour la cible mais un endormissement aussi rapide dans certaines situations peut se révêler tout autrement plus dangereux.

Sommeil éveillé : ce sortilège rompt temporairement les barrières entre ce plan et les Contrées du Rêve, faisant exister les deux dans le même temps et le même espace. Il nécessite un ensemble compliqué de tuiles d'information des hommes-serpents, portant les écritures d'Yibb-Tstll et « baptisées » avec le sang de l'équivalent de TAI 20 en créatures intelligentes. Un grand groupe de personnes doit entonner le chant qui active le transfert dimensionnel. Le lanceur dépense 5 Points de Magie et sacrifie 1 point de POU pour chaque minute de transfert souhaitée. Ce sortilège est utile pour interagir physiquement avec des créatures venues des Contrées du Rêve. Les pertes de SAN sont réduites de moitié tant que le sortilège est actif en raison de ses effets narcotiques. L'incantation de ce sortilège coûte 2D3 SAN.

Suggestion Mentale : ce sortilège place la cible sous le contrôle du sorcier pendant 1 round, au cours duquel elle est obligée d'obéir scrupuleusement à ses ordres. Il coûte 8 Points de Magie et 1D8 points de Santé Mentale. Le rituel dure 3 rounds et requiert que le sorcier voie, à l'œil nu, la cible. Il confronte ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il l'emporte, il peut tout exiger d'elle, même qu'elle se suicide ou qu'elle tue un de ses amis. Suggestion Mentale peut être lancé plusieurs fois de suite.

Transfert d'Esprit : ce sortilège échange, de façon permanente, l'esprit du sorcier avec celui d'une autre personne, afin, par exemple, d'allonger sa vie aux dépens de sa victime (le sorcier choisissant une victime jeune pour « remplacer » son corps vieillissant). Il coûte 10 Points de Magie et, s'il fonctionne 1D10 points de Santé Mentale au sorcier et 1D20 à la victime. Pour que le transfert soit un succès, le sorcier doit vaincre les Points de Magie de la cible avec les siens sur la Table de Résistance.

Si le transfert échoue, le sorcier doit relancer immédiatement le sortilège (et donc dépenser 10 Points de Magie supplémentaires) pour éviter que son esprit ne se perde dans le néant. C'est d'ailleurs ce qui se produit s'il vient à manquer de Points de Magie... Une fois qu'un transfert est commencé, il est impossible de l'interrompre.

Voile Obscur : ce sortilège crée une zone d'obscurité à l'aide d'un chant spécifique ou d'une flûte enchantée. Il coûte au moins 1 Point de Magie et 1D3 points de Santé Mentale. Chaque Point de Magie a pour effet d'augmenter de 1 mètre le diamètre de la zone obscure qui entoure le chanteur ou flûtiste et le suit dans ses déplacements. Le rituel requiert que le sorcier soit capable de chanter ou de jouer de la flûte et qu'il le fasse pendant toute la durée du sort, dont les effets se manifestent au bout de 3 rounds. Toutes les lumières qui entourent le sorcier sont alors comme « absorbées », au point que toutes les personnes présentes (y compris le sorcier luimême) ne voient plus rien.



Scénarios





Scénario

Le Lever du cinquième soleil

Où les investigateurs découvrent la Nouvelle-Orléans en cherchant à discréditer un charlatan aux yeux de sa victime.

A l'affiche

Tout au long de l'aventure, les investigateurs poursuivent une seule personne aux identités multiples. Jamie Stardust, le spirite vaudouiste, dont la véritable identité est George Modot, le musicien, mais qui abrite la conscience de Louis Deburau, l'archéologue, qui s'avère ne pas être ce qu'il parait, puisqu'il s'agit en fait d'un sorcier homme-serpent.

Mais eux-mêmes sont suivis par un ennemi intransigeant du Mythe : un frère de la Santa Hermandad, décidé à tuer les investigateurs s'ils persistent à mettre le nez dans ce que nul mortel ne doit contempler. Il peut cependant devenir un allié récalcitrant dans leur lutte commune contre les projets du sorcier.

En quelques mots...

Un sorcier homme-serpent est égaré sur terre depuis des siècles. Se faisant passer pour humain, c'était un archéologue réputé de la Nouvelle-Orléans, à l'insu de ses intimes, y compris sa femme. Alors qu'il avait enfin rassemblé les pièces nécessaires au rituel qui lui permettrait de s'échapper de notre monde et de retrouver ses Contrées du Rêve natales, son corps d'accueil a été renversé par une voiture. Il a été contraint de transférer son esprit dans la première victime venue, un musicien noir s'étant porté à sa rescousse.
Sous cette nouvelle forme, il a contacté sa veuve éplorée en se prétendant vaudouiste. Il lui a expliqué avoir été chargé d'une mission par le fantôme de son mari. Depuis, le fantôme communique avec elle par l'intermédiaire du docteur magicien lors de séances quotidiennes. Grâce à ce subterfuge, il parvient à organiser les derniers détails de son rituel, qui aura lieu lors du bal costumé au thème maya du *krewe* qu'il a fondé avec quelques amis dans son incarnation précédente.
S'il n'est pas arrêté à temps, le gratin de la Nouvelle-Orléans sera sacrifié en l'honneur d'Yibb-Tstll pour ouvrir un passage vers les jungles de Kled.

Implication des investigateurs

Quoique nouvellement arrivés à la Nouvelle-Orléans, les investigateurs sont devancés par leur réputation. C'est Marcel Franju, le frère de la veuve Deburau, qui leur propose l'affaire. Il craint que le charlatan vaudou ne profite de la faiblesse de sa sœur pour lui soutirer de l'argent. Il souhaite donc que les investigateurs trouvent quelque chose à lui mettre sur le dos qui permette de le dénoncer à la police. Toutefois, sa sœur ne doit pas être mise au courant de leur intervention.
Une fois lancés dans cette enquête, les investigateurs découvriront une situation bien plus sinistre. Stardust n'en a pas après l'argent de Mme Deburau. Lié au mythe, il projette d'exécuter un rituel atroce lors d'un bal costumé. C'est alors le sens moral des investigateurs qui les poussera sans doute à contrecarrer ce projet sanglant.

Enjeux et récompenses

Marcel Franju paye les investigateurs vingt-cinq dollars par jour, plus les frais. Il met à leur disposition son assistant en cas de besoin financier ou autre.
Les investigateurs ont l'occasion d'apprendre plusieurs sortilèges du Mythe durant l'aventure, y compris un sortilège inédit.
Mais la récompense première de l'aventure découle des actions des investigateurs durant le bal costumé. S'ils sauvent la vie des membres de la haute société néo-orléanaise qui y assistent, ils obtiendront leur gratitude, leur soutien et leur clientèle s'ils décident d'ouvrir une agence dans la ville.

Ambiance

L'un des buts du scénario est de servir d'introduction à la ville de la Nouvelle-Orléans et à certains de ses lieux et personnalités les plus typiques. Les investigateurs vont donc naviguer entre les quartiers chics, les taudis, les magasins vaudous et les villas. Ils devront également participer à l'un des grands événements du calendrier néo-orléanais, l'un des bals masqués qui précèdent le défilé du Mardi Gras.
Sur la toute fin du scénario, la survie devient la principale motivation des investigateurs. La villa où ils se trouvent avec des dizaines d'invités est envahie par les Maigres Bêtes de la Nuit à la recherche de sacrifices à faire à leur dieu. Action et violence sont au rendez-vous.

Fiche technique



Investigation	●●●○○
Action	●●○○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●●○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⊘⊘⊘⊘⊘⊘
Nombre de joueurs	††††
Type de personnages	Tous type
Époque	1920

Conçu pour être joué en une seule soirée de jeu, *Le Lever du cinquième soleil* présente aux joueurs et aux investigateurs de nombreux endroits, personnes et concepts détaillés dans *Les Secrets de la Nouvelle-Orléans*. Bien que le scénario ne fasse qu'effleurer le potentiel ludique de la ville croissant, il envoie les investigateurs dans la haute société créole, dans les échoppes vaudous de Rampart Street, dans un bouge de Gallatin Street, à l'université Tulane, dans un manoir du quartier français, dans la boîte de nuit Magie Noire et dans un bal de Mardi Gras du district du Jardin. Le Gardien devrait se familiariser avec ces parties du livre avant de jouer l'aventure, pour enrichir les détails de l'ambiance et du cadre qui ne sont que survolés dans ce chapitre (plusieurs fiches de PNJ sont données dans d'autres chapitres).

Bien que ce scénario soit censé servir de point de départ à une campagne de *L'Appel de Cthulhu* située à la Nouvelle-Orléans, le Gardien souhaitant l'insérer dans une campagne existante n'a pas de soucis à se faire. Des investigateurs basés n'importe où dans le monde peuvent venir en ville pour rendre visite à des amis durant la saison du Mardi Gras, où a lieu l'aventure. À travers leur hôte, ils rencontrent le riche négociant en coton Marcel Franju, qui leur confie un « problème privé » épineux à résoudre.

Début de l'aventure

« Un docteur-vaudou de couleur tente de voler tout son argent à ma sœur » dit le négociant en coton Marcel Franju aux investigateurs dans son bureau chaotique de Carondelet Street, face à l'Hibernia Bank Building. Des employés pressés entrent et sortent constamment de la pièce, glissant des formulaires sous le nez de Franju pour qu'il les signe. *« Son esprit est affaibli, la mort de son mari ne date que de deux mois, il a été la victime d'un affreux accident automobile dans le district du Jardin. Ça a fait les journaux à l'époque. »*

Le téléphone sonne. C'est le contremaître du débarcadère de Franju, se plaignant qu'une cargaison de coton a plusieurs heures de retard. *« Ce... je crois qu'il se fait appeler « Jamis Stardust », exploite le chagrin de Béatrice, lui remplissant la tête de toutes sortes de sottises. Qu'il accueille l'esprit de mon beau-frère dans son corps, ce genre de choses. C'est visiblement un charlatan, mais Béatrice s'est fait avoir par ses ruses minables. Elle tient de notre père, un homme admirable, mais toujours la tête dans les nuages. » Franju raccroche et fixe les investigateurs d'un regard sévère. « Heureusement, notre mère m'a appris le pragmatisme. Je vais vous rétribuer vingt-cinq dollars par jour, plus les frais, pour trouver quelque chose sur ce nègre que je puisse donner à la police. Je veux que Stardust soit en prison avant que ma sœur ne puisse lui donner un centime. Adressez-vous à monsieur Garance, mon assistant, qui vous remettra votre première semaine de paye. Vous lui confierez directement vos progrès. Bonne journée. »*

Garance, un jeune homme sérieux au léger embonpoint, escorte les investigateurs vers l'entrée de l'immeuble. Il leur donne l'adresse de Béatrice Deburau dans le quartier français, en insistant que sous aucun prétexte elle ne doit savoir que les investigateurs ont été engagés par son frère pour enquêter sur Stardust. Si cela devait arriver, l'affaire leur serait immédiatement retirée. Il fournit également aux investigateurs un chèque certifié, une photographie de Stardust (prise dans le salon de Béatrice) et ses propres adresses et numéro de téléphone. Les investigateurs peuvent appeler Garance à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit s'ils ont besoin d'assistance financière ou légale, mais il ne s'impliquera pas personnellement dans l'aventure.



Marcel Franju



Pierre Garance

La veuve

Les investigateurs souhaitant s'entretenir avec Mme Deburau doivent trouver une excuse permettant de cacher leurs motifs, afin d'obéir à l'ordre de Franju. Le Gardien peut autoriser toute explication plausible, à condition qu'elle soit soutenue par des compétences sociales.

Des rideaux noirs ont été tirés sur toutes les fenêtres de la maison Deburau, à l'extrémité nord de Dauphine Street, la plongeant dans une obscurité trouble (utilisez le plan de la grande maison du quartier français, page 22. Quand les investigateurs sonnent, une domestique mulâtre au regard sévère, Anne, ouvre la porte. Elle les fait patienter dans la salle de cour, puis va porter leurs cartes de présentation à Béatrice. Alors qu'ils patientent, les investigateurs peuvent remarquer que la salle de cour est décorée d'artefacts Choctaw et Houma, dont des poteries et des têtes de flèche, ainsi que des photos d'un homme d'âge moyen (Louis Deburau, feu le mari de Béatrice) dirigeant des fouilles archéologiques dans les tumulus du pays des bayous.

Si elle n'est pas occupée, Béatrice reçoit les investigateurs dans son salon. Habillée en noir de la tête aux pieds, un mouchoir en dentelle blanche jamais loin de ses yeux, Mme Deburau est assise dans un coin de la pièce, à l'écart de ses invités. Elle semble floue et opaque dans la pénombre. Elle peut raconter l'histoire de la mort de son mari d'une voix pleine de larmes (cf. document 1, page 94). Elle ajoute que le conducteur de la voiture n'a jamais été retrouvé. Un détail qui n'est pas mentionné dans l'article est que Deburau est mort en sortant d'une réunion des Serpents à plume, une nouvelle krewe de Mardi Gras organisée par Louis et quelques-uns de ses amis archéologues (cf. page 15 pour un exposé sur les krewes et leurs fonctions). La voix de Béatrice défaille quand elle explique que le tout premier bal costumé du nouveau club aura lieu dans quelques jours, un bal pour lequel Louis a tant donné de sa personne. Un test de *Psychologie* à ce moment confirme l'opinion de Franju sur sa sœur : l'esprit de Béatrice est encore maladivement tourmenté par le poids de la mort de son mari. Même sa voix semble lointaine, comme s'ils l'écoutaient à travers un mur.

« Au début, je n'avais pas l'intention d'assister au bal, continue Mme Deburau. Mon mari a été tué juste devant la maison où il sera donné. Cependant, Louis a insisté pour que j'y aille, à travers monsieur Stardust, bien sûr. » En parlant de ses séances avec Stardust, la veuve évoque



Béatrice Deburau (Née Franju)

42 ans, veuve ensorcelée

APP	13	Prestance	65 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	30

Compétences

Baragouinage pseudo-mystique	62 %
Crédit	89 %
Équitation : cheval	54 %
Persuasion	64 %
Pratique artistique : piano	76 %
Sciences humaines :	
- archéologie	26 %
- droit	47 %
- histoire	35 %

Langues

Anglais	75 %
Français	85 %

Combat

Aucune compétence hormis les compétences de base.



Anne

ce que l'on considérerait de nos jours comme des clichés New Age : *« il m'a guéri de mon aveuglement, il m'a montré que l'Espoir est la véritable religion... »* etc. Elle dit que Stardust accueille l'esprit de Louis dans son corps. Le fantôme lui donne des conseils, l'aide dans son chagrin et lui donne des instructions pour mettre ses affaires en ordre. Béatrice refuse d'en dire plus que cela, ne souhaitant pas discuter de ce sujet avec des étrangers. Malgré ce que pense Franju, elle nie avec indignation si on lui fait entendre que Stardust tente de la voler. *« Je n'ai encore pas payé un penny pour ses services ! Il est venu vers moi, me disant que mon cher Louis l'avait choisi comme vaisseau à travers lequel s'exprimer, et que je ne devais pas lui donner d'argent ! C'est un homme merveilleux ! »* Si les investigateurs insistent sur cette voie, Mme Deburau les fait prestement chasser hors de sa maison.

Cependant, si les investigateurs ont évoqué le sujet de Stardust avec Mme Deburau, Anne les prend à part en les escortant vers la sortie pour leur chuchoter à l'oreille. Très protectrice envers son employeuse, Anne ne fait nullement confiance à Stardust. Elle écoute souvent leurs séances à la porte de la salle à manger. Anne dit que Louis, à travers Stardust, a demandé à Mme Deburau de retirer certains objets de son coffre-fort. L'un d'entre eux était une tuile de forme triangulaire couverte de caractères étranges, l'un des trésors de Deburau provenant d'une fouille en Méso-amérique. Béatrice porte maintenant la pyramide en pendentif, sous ses vêtements. « Louis » a aussi ordonné à Mme Deburau d'emmener Stardust avec elle au bal costumé, en tant qu'assistant. Anne trouve cela particulièrement irritant, puisque c'est le seul moyen pour un homme noir d'arriver à être accepté dans une soirée créole aussi importante. La domestique est convaincue que Stardust a l'intention de trouver des victimes plus riches à la fête des Serpents à Plume. *« Mais j'ai dit tout ça au frère de Mme Deburau, et pour le coffre-fort aussi »* conclut Anne. *« M. Franju est un homme puissant. Il va se charger de cet escroc arrogant. »*

Entre 11 heures 30 et 13 heures trente, Béatrice et Stardust sont en pleine session de communication avec l'au-delà. Si les investigateurs arrivent dans cette période et parviennent à persuader Anne de les laisser la rejoindre à son poste d'espionnage (une fissure dans le mur derrière l'une des peintures), ils peuvent entendre Stardust entrer dans sa transe mélodramatique. Un test de *Sciences occultes* rassure les investigateurs que ses chants mystiques sont creux et n'ont rien à voir avec le vaudou ou n'importe quelle autre forme de magie. Ils sont complètement factices. À la fin de ce rituel, Louis Deburau se réveille soudainement, en prenant le contrôle du corps de Stardust. Il ne change pas de voix, mais son interprétation est totalement convaincante. Un test de *Psychologie* confirme que Stardust semble connaître des détails intimes sur la famille Deburau qu'un charlatan ne pourrait pas imiter. Il n'y a rien de sinistre dans leur conversation. Mme Deburau raconte sa journée à « Louis », qui lui demande des nouvelles de ses amis, et ainsi de suite. Ce serait une discussion complètement banale si l'un des deux protagonistes n'était pas censé être mort.



La tuile triangulaire de Deburau

En visitant la maison sans chaperon, les investigateurs remarquent que le motif indien continue dans toute la maison. La chambre de Louis Deburau (la « salle du mari » sur le plan) est décorée de nombreux artefacts aztèques et mayas. Un grand codex de pierre surplombe le lit à courtines depuis un mur. En retirant la tablette, on trouve un coffre encastré dans le mur. La combinaison a été perdue avec Deburau, mais si les investigateurs réussissent à l'ouvrir, ils trouvent plusieurs journaux, datant de 1621 jusqu'au 3 novembre de cette année. Bien que l'écriture manuscrite change toutes les quelques décennies, ils sont toujours rédigés en français, et racontent tous les rêves saisissants et pleins d'imagination du même auteur. En feuilletant les journaux, on remarque plusieurs références aux Contrées du Rêve, Yibb-Tstll et la jungle de Kled semblent être les plus courants.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : mois
Connaissance des rêves : 2
Mythe : 3
SAN : 2
Sortilège : Sommeil éveillé (cf. page 83)

Les journaux détaillent soit les rêves d'un sorcier homme-serpent d'Hlanith qui a rêvé qu'il était piégé sur terre sous la forme d'un humain mâle, ayant passé des siècles à rassembler les ingrédients corrects pour le sortilège qui le ramènerait chez lui, soit ceux d'un sorcier humain rêvant qu'il était piégé dans les Contrées du Rêve sous la forme d'un homme-serpent, ayant passé des siècles à rassembler les ingrédients corrects pour le sortilège qui le ramènerait chez lui. C'est impossible à dire.

Au centre de la cour, une large dalle porte le Signe des Anciens. Anne dit que M. Deburau l'a ramenée de l'un de ses voyages au Mexique. Un test de *Mythe de Cthulhu* suggère qu'il s'agit du genre de Signe nécessaire pour le sortilège Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit.



Le charlatan

Les premières enquêtes des investigateurs sur le passé de Jamie Stardust s'avèrent frustrantes. Il n'a pas de casier judiciaire, pas d'acte de naissance, pas d'acte de mariage, ni aucun autre document officiel trouvable dans une source publique. Son nom n'est même pas dans l'annuaire téléphonique. Après avoir tourné en rond pendant plusieurs heures, un test d'Intuition suggère à des investigateurs bloqués que « Jamie Stardust » est probablement un faux nom.

D'autres vaudouistes peuvent faire la même suggestion. Les pratiquants du vaudou contactés par les investigateurs (cf. le chapitre cinq pour des indications sur les vaudouistes et leurs interactions avec les PC) ne reconnaissent pas la photo de Stardust. Ils n'ont même jamais entendu parler de lui. Puisqu'il ne pratique visiblement pas depuis longtemps à la Nouvelle-Orléans, les vaudouistes conseillent aux investigateurs de visiter le Jumbo Gumbo Emporium de mémé Zuzu (cf. page 40), où Stardust peut avoir acheté des fournitures. Effectivement, mémé Zuzu dit que Stardust est passé au magasin il y a environ un mois. Il a acheté pour environ deux cent dollars de fournitures occultes, principalement des « trucs tape-à-l'œil », « pour impressionner les touristes, comme s'il voulait ouvrir un cabinet de voyant ou quelque chose de ce genre ». Mais c'était un nouveau converti à la Foi, pour sûr. Il ne faisait pas la différence entre un *mojo* et un grigri ou encore un juju ! Il a acheté une telle quantité de marchandises que mémé a dû les livrer chez lui. Elle a toujours l'adresse.

L'adresse que mémé donne aux investigateurs n'est pas un cabinet de voyant, mais un hôtel borgne de Galatin Street, qui occupe les deux étages au-dessus d'une salle de billard crasseuse. À moins qu'ils n'aient changé de vêtements, les investigateurs ne passent pas inaperçus. Les marins saouls, les prostituées et les escrocs minables qui constituent la clientèle du billard se taisent à leur entrée, dévisagent leurs vêtements raffinés tandis qu'ils traversent la pièce pour atteindre l'escalier menant à l'étage, où se trouve l'appartement de Stardust. Il est probable qu'un vaurien tentera de les dévaliser à leur sortie de l'immeuble, ou qu'il provoque simplement une bagarre pour s'amuser. Le Gardien doit utiliser cet événement s'il estime que ses joueurs ont besoin d'un moment de violence cathartique à ce point de l'aventure.

En posant des questions aux voisins de Stardust (la plupart pouvant être trouvés dans la salle de billard, dont le propriétaire est aussi le gérant de l'hôtel) ou en espionnant son appartement, les investigateurs apprennent qu'il est là presque tout le temps. Les seules exceptions sont entre 11 heures et environ 14 heures (quand il est chez Mme Deburau) et de 18 heures à 19 heures (quand il dîne dans un boui-boui gras à un pâté de maison de là). Personne ne le connaît bien ; apparemment, il aime la solitude.

La porte fragile du studio de Stardust est toujours verrouillée (FOR 11). À l'intérieur, les investigateurs trouvent un lit, une armoire, un petit bureau et une minuscule salle de toilettes. L'armoire contient plusieurs costumes ternes sur des cintres et quelques robes de style vaudou de mémé Zuzu. Un portefeuille est glissé dans la poche de l'une des vestes. Elle contient environ 150 dollars en monnaie et une carte d'identité au nom de George Modot, avec une adresse près de Rampart Street. Le reste des achats de Stardust au Gumbo Emporium est rangé dans les tiroirs



Maigre Bête de la Nuit contrôlée par Stardust

Serviteur sans visage

CON	10	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
INT	05	Intuition	25 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	12
Mouvement	6/12 (vole)

Compétences

Discrétion	90 %
Se Cacher	90 %

Combat

- Agripper 30 %
  une fois agrippé à sa victime la Maigre Bête de la Nuit aiguillonne sa victime
- Aiguillonner 30 %
  dégats 1D2 + Impact, la victime est immobilisée pendant 1D6+1 tours.

Armure
2 points de cuir

Perte de Santé Mentale
0/1D6

du bureau. Les fioles de poussière de tombe et les paquets de grigris n'ont visiblement pas été ouverts.

Le plus intéressant pour les investigateurs est le carnet posé à côté du lit, où il note ses rêves. Continuation des journaux de la maison Deburau, ses entrées commencent le 7 novembre dernier et se terminent le jour où les investigateurs le découvrent. Apparemment, le rêveur est tout prêt de retourner « chez lui », malgré « une complication assez vexante ».

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Jours
Connaissance des rêves : 1
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilège : Aucun

Bien sûr, le seul moyen de lire le journal en entier est de l'emporter hors de l'appartement de Stardust. Malheureusement pour les investigateurs, une Maigre Bête de la Nuit a reçu l'ordre de récupérer le journal en 1D3 jours, de tuer le voleur et de ramener le livre à Stardust. Le Sans Visage (autre appellation des Maigres Bêtes de la Nuit) attaque l'investigateur en question lorsqu'il s'y attend le moins, de préférence quand il est seul. Le Gardien devrait choisir le moment de l'assaut pour provoquer un choc maximal. Si les investigateurs laissent des preuves que sa chambre a été fouillée, par exemple en y volant des objets, Stardust déménage dans un autre hôtel borgne aussi vite que possible, le rendant quasiment introuvable pour le reste de l'aventure (à moins que les investigateurs pensent à le suivre depuis la maison de Deburau). S'ils affrontent Stardust en personne, il leur ressert la même soupe pacifiste pseudo-mystique dont il abreuve Mme Deburau. Il explique qu'il n'est que la lumière qui guide une âme en peine hors de la vallée du chagrin. Il fuit si la confrontation devient physique. Si les investigateurs insistent pour le combattre, voyez les indications de *Les resquilleurs* (cf. ci-contre).

Le musicien

L'appartement de George Modot est maintenant habité par une famille de douze personnes. Le gardien de l'immeuble peut dire aux investigateurs de Modot a déménagé la première semaine de novembre sans laisser d'adresse. Cette indélicatesse a troublé le gardien, qui considérait Modot comme un ami. Modot était clarinettiste, le gardien allait souvent à la boîte de nuit la Magie noire, sur Bourdon Street, pour l'entendre jouer avec l'orchestre du club.

Quand les investigateurs visitent la Magie noire, il est douloureusement évident que le remplaçant de Modot dans les Funky Butts n'est pas à la hauteur. Leur interprétation de *Shake it and break it* est particulièrement faible. Tous les membres du groupe se sentent trahis par la disparition soudaine de Modot. Les ennuis ont commencé le jour où il a essayé d'aider Deburau, « ce Créole chic qui s'est fait renversé par une voiture » (cf. le document 1, page 94). Quand les funky Butts lui ont rendu visite à l'hôpital, Modot était froid et distant, comme s'il les reconnaissait à peine. Pour ce qu'ils en savent, dès que Modot est sorti de l'hôpital, il a quitté son appartement et a disparu. Ils sont encore en colère contre lui, mais si on leur montre la photographie de Jamie Stardust, ils hurlent de soulagement : *« Mon dieu ! C'est George ! Où avez-vous eu ça ? Et pourquoi porte-t-il cette robe stupide ? »* (Selon les Funky Butts, Modot n'est pas vaudouiste, mais un baptiste dévot.) Les photos des Funky Butts d'origine sur les murs de la Magie noire prouvent également que George Modot et Jamie Stardust sont le même homme.

L'universitaire

Creuser dans les nombreuses bibliothèques de la Nouvelle-Orléans n'exhume rien sur Stardust ou Modot, mais le nom de Louis Deburau apparait sans cesse sur le fichier des journaux, généralement en conjonction avec une nouvelle découverte archéologique au Yucatan ou dans les paroisses rurales de Louisiane. Le nom du professeur Francis Whitwell, le principal lien de Deburau avec le milieu universitaire, apparait également dans ces articles. (On relève aussi le nom de Deburau dans un livre obscur sur l'histoire régionale, que l'on trouve dans la Bibliothèque du musée de l'État de la Louisiane ou dans la bibliothèque F. W. Tilton de Tulane. Lisez le document 2, page 94.)

Le professeur peut expliquer aux investigateurs que Deburau s'intéressait avant tout à de rares mosaïques en forme de triangle que l'on trouve parfois dans le Yucatan ou dans certains tumulus amérindiens. Il emmène les investigateurs au muséum d'histoire naturel Tulane pour leur montrer des répliques des tuiles. Un test de *Mythe de Cthulhu* reconnaît en elles des objets similaires aux plaques d'information utilisées par les hommes-serpents. Que l'on trouve ces tuiles à la fois sur des sites mayas et choctaw conforte la théorie de Whitwell selon laquelle les deux cultures sont liées. Honteusement, Whitwell admet qu'il s'est servi de son influence pour faire retirer la plupart des tuiles authentiques de l'université pour un projet spécial.

Whitwell est un cofondateur de la krewe des Serpents à Plume avec Deburau et quelques autres mexicophiles aisés. Deburau a dessiné lui-même le motif décoratif du bal costumé de cette année. Whitwell regrette que son ami ne soit pas là pour assister à ce bal qu'il a organisé. *« Il avait concocté un jeu dont il prétendait qu'il ferait de notre soirée* la plus inoubliable des soirées*, glousse Whitwell. Quel dommage, nous ne saurons jamais ce que c'était. »* En raison de la loi du silence dans la krewe, Whitwell refuse de donner des détails sur le motif décoratif du bal costumé, ou de fournir des invitations aux investigateurs. La seule chose qu'il accepte de divulguer est le titre du bal costumé, qui fait référence à un mythe aztèque du commencement d'un nouvel âge de l'homme : le lever du cinquième soleil.

Les investigateurs peuvent localiser le manoir du district du Jardin où la fête se tiendra, la résidence d'un certain Yves Rouard, un membre des Serpents à Plume, mais ils ne pourront

* *en français dans le texte*

pas entrer sous quelque prétexte que ce soit. À l'intérieur, les tuiles de Tulane ont été combinées à des artefacts de l'immense collection personnelle de Deburau pour transformer la salle de bal de Rouard en une réplique presque exacte du temple du magicien de l'ancienne cité maya d'Uxmal.

La Sainte Terreur

Comme si les investigateurs n'avaient pas déjà assez de problèmes, ils réalisent plus tard dans l'aventure que quelqu'un les suit. Quand le Gardien le juge approprié, il peut demander un test d'Intuition à ses joueurs. Les personnages qui réussissent remarquent un jeune homme blond les dévisageant par-dessus un quotidien ou fixant leur fenêtre depuis la *banquette.* D'autres événements peuvent les rendre paranoïaques. Par exemple, en rentrant chez eux, ils trouvent leurs appartements saccagés.

S'ils décident de poursuivre la personne qui les suit, les investigateurs sont menés en rond dans la section de la ville où ils se trouvent (cf. le chapitre trois ; les quais sont un endroit parfait pour une scène de poursuite). Malheureusement, juste au moment où les investigateurs sont convaincus qu'ils ont piégé leur proie, ils tournent à un coin vers une allée isolée ou un terrain vague et découvrent qu'il a disparu. Après une fouille méticuleuse de l'endroit avec *Trouver Objet Caché*, ils trouvent un passage étroit derrière des caisses, des tonneaux ou d'autres déchets. Le boyau descend dans les égouts nauséabonds de la ville. Les investigateurs doivent régulièrement réussir des tests d'Endurance pour éviter de se sentir mal. Ils pourraient errer des heures dans le dédale de citernes sans découvrir la moindre trace de l'homme blond, mais ils ont une bonne chance de se noyer ou d'être emportés par le courant du Mississippi. Toutefois, un test d'Intuition donne l'idée à un investigateur d'examiner les murs des égouts avec un autre test de *Trouver Objet Caché.* Avec un peu de chance, ils trouvent un passage secret qui donne sur un escalier descendant en spiral dans les profondeurs de la terre, sous les égouts, vers un autre réseau de tunnels.

Plusieurs tests d'*Orientation* sont nécessaires aux investigateurs pour éviter de se perdre complètement dans les cavernes humides, obscures et bas de plafond. Si le Gardien est d'humeur sadique, il peut peupler les tunnels de quelques alligators élevés en ville pour terroriser les joueurs. Périodiquement, un escalier remonte vers les égouts ou d'autres parties de la ville. Enfin, un tunnel s'achève sur une massive porte métallique, verrouillée (FOR 40), décorée d'un Signe des Anciens vert. Derrière la porte se trouvent le quartier général voûté de la Sainte Fraternité, construite en pierres datant de l'époque de Napoléon et éclairée par des torches vacillantes. La salle de torture paraît particulièrement effrayante dans cette lumière, comme sortie d'un texte de Poe ou de Sade.

Les investigateurs ne peuvent errer que quelques minutes dans les locaux de La Santa Hermandad avant que l'homme blond, Alain Kristel, un frère de haut rang, ne sorte des ombres, pointant son arme sur eux. Il exige de savoir pourquoi ils enquêtent sur Louis Deburau et les Serpents à Plume, sans quoi il les tuera sur le champ.

Comme l'indique la fiche de Kristel, c'est un adversaire formidable. Moine capucin et membre à vie de la Fraternité, Kristel a assassiné Louis Deburau au terme d'une enquête de soixante-dix ans de la Santa Hermandad sur ses activités. Ayant déduit que Deburau était simplement l'identité actuelle d'un sorcier symbiote passant d'un corps à l'autre depuis des siècles, la Fraternité a donné l'ordre de tuer Deburau après avoir eu connaissance du Lever du cinquième soleil, que les frères étaient convaincus d'être une couverture pour un abominable rituel du Mythe. À travers les nombreux espions de la Fraternité, Kristel a su que les investigateurs enquêtaient sur le mort de Deburau. Il a décidé de les suivre, pour s'assurer qu'ils n'étaient pas des complices du mort, prévoyant de poursuivre son œuvre blasphématoire. Penchant toujours pour cette théorie, Kristel est hostile envers les investigateurs. Il ne divulguera pas grand-chose de ce qu'il sait, à moins que les investigateurs ne parviennent d'une façon ou d'une autre à le maîtriser physiquement. Si les investigateurs le capturent sous la cathédrale Saint-Louis, un sifflement strident de Kristel invoque 1D10 frères supplémentaires à la rescousse, tous ayant les mêmes caractéristiques que lui.

Dangereux et incontrôlable, le rôle de Kristel dans l'aventure dépend de ce que les investigateurs décident de lui dire de ce qu'ils ont appris. Avant tout, il veut faire peur aux investigateurs pour les convaincre de lâcher l'affaire. Il leur demande de jurer qu'ils abandonneront toutes activités concernant le Mythe avant de les laisser repartir vivants. S'ils confessent leurs suspicions concernant Stardust, il leur permet de partir, mais apparait au Lever du cinquième soleil pour assassiner Stardust (cf. ci-dessous). En tout cas, Kristel n'a aucune envie de se lier aux investigateurs ; les membres de la Sainte Fraternité ne font confiance à personne en dehors de leurs frères.

Les investigateurs auront peut-être l'idée de fouiller les ruines de l'Opéra après avoir lu le document 1 (cf. page 94). Ils pourront alors découvrir l'entrée des tunnels de la Santa Hermandad sans poursuivre Kristel (cf. pages 21 et 24). Dans ce cas, leur confrontation commence quand Kristel sort de l'ombre pour arrêter leur intrusion dans son quartier général. La conversation commence avec par *« Qui êtes-vous et que faites-vous ici ? »* plutôt que *« Pourquoi enquêtez-vous sur Deburau ? »*

Les resquilleurs

Le Gardien devrait fixer la date du bal costumé des Serpents à Plume, le Lever du cinquième soleil, peu après la rencontre entre les investigateurs et Kristel, pour donner à la fin de l'aventure une note d'urgence dramatique. La fête commence avec une parade sur Saint-Charles Avenue, de Tulane au district du Jardin. Les membres de la krewe et leurs assistants sont habillés en tenues aztèques,





Frère Alain Kristel

25 ans, fanatique anti-Mythe

APP	16	Prestance	80 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	53

Compétences

Athlétisme	36 %
- escalade	64 %
- saut	54 %
Pratique artistique : chant	44 %
Catéchisme	93 %
Conduite	73 %
Crédit	38 %
Discrétion	83 %
Dissimulation	77 %
Écouter	79 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Orientation	44 %
Pister	66 %
Premiers soins	70 %
Sciences occultes	24 %
Se Cacher	80 %
Torture	25 %
Trouver Objet Caché	54 %

Langues

Anglais	72 %
Français	90 %
Latin	35 %

Combat

• Bagarre dégâts 1D3 + Impact	80 %
• Art martial (choix du Gardien) dégâts spéciaux	75 %
• Couteau dégâts 1D4 + Impact	33 %
• Luger P08 dégâts 1D10	62 %

maya et mexicaines, à abord de chars présentant des scènes des guerres entre les Indiens du Mexique et les Conquistadors ou du même genre. À vingt et une heure, la fête bat son plein dans le domaine d'Yves Rouard (utilisez le plan du manoir du district du Jardin, page 40).

Le premier obstacle que les joueurs doivent surmonter est tout simplement d'entrer dans la fête. D'une façon générale, les zones les plus peuplées sont la salle de bal, le salon, la salle à manger, la bibliothèque, les colonnades et le jardin (où se trouvent l'orchestre et les danseurs). La cuisine est en permanence occupée par 2D8 serviteurs noirs. Des gardes du corps costauds et mal aimables portant un smoking patrouillent la maison et le jardin pour s'assurer de la sécurité et de la tranquillité de la fête. À moins qu'ils ne comptent être découverts immédiatement, les investigateurs devront acquérir des costumes. Ils peuvent emprunter ceux d'invités ivres se soulageant dans les buissons, ou de couples passionnés s'isolant dans les chambres à l'étage. Les investigateurs noirs devront trouver des uniformes de serviteurs pour entrer incognito.

Une fois que ce problème a été résolu, les investigateurs ont le temps de se mêler à la foule tout en pensant à la prochaine étape. La *crème de la crème** de la haute société néo-orléanaise s'ébat dans sa maison Rouard, ainsi que le candidat au poste de gouverneur, Huez Long et le magnat du pétrole Jean Lafitte. Marcel Franju, en sombrero et bandoulières, court constamment entre la salle de bal et le téléphone de la bibliothèque, en pleine crise liée au coton. Francis Whitwell, habillé en Montezuma, s'approche des investigateurs costumés et engage la conversation, sans les reconnaître. S'il découvre leur identité, il déclenche l'alarme et les fait expulser par les videurs de Rouard. Alain Kristel, resplendissant dans sa tenue d'apparat de marquis espagnol, perce immédiatement le déguisement des investigateurs. Puisqu'ils ont désobéi à son ordre de rester à l'écart de la famille Deburau, il décide de les éliminer un par un, à l'aide de ses talents pour les arts martiaux, s'il peut les surprendre seuls.

Béatrice Deburau et Jamie Stardust, inséparables, restent dans la salle de balle durant toute la fête. Cette pièce immense a été de fait transformée en temple maya, couvert du sol au plafond de ces étranges tuiles de mosaïque métalliques des hommes-serpents (un test de *Mythe de Cthulhu* suggère qu'ils forment une sorte de portail). Mme Deburau, suivant les instructions de « Louis », organise le jeu qu'il a conçu. Des domestiques fixent un bout de papier, portant chacun une syllabe de trois lettres différente, dans le dos de tous les invités. On leur a dit que s'ils lisent à haute voix les syllabes dans le dos les uns des autres à minuit, cela donnera un quatrain grivois. Les assistants remplacent immédiatement les papiers retirés par les investigateurs. S'ils persistent à interférer avec la progression du jeu, les investigateurs seront saisis par les gardes du corps et jetés dehors.

Confronter Stardust maintenant s'avère plutôt improductif. L'homme-serpent, dont la conscience a été bannie de sa ville natale d'Hlanith dans les Contrées du Rêve, a passé trois siècles sur terre à errer d'un hôte à l'autre. Il vient enfin de rassembler dans le nouveau monde les tuiles nécessaires pour lancer Sommeil éveillé, le sortilège qui pourra le ramener chez lui. En tant que Deburau, il s'est marié avec Béatrice Franju parce que sa famille possédait des terres sur le pays des bayous où se trouvaient des tumulus. Attendant depuis des siècles d'échapper à son exil, il ne va pas laisser les investigateurs l'arrêter maintenant. Dans la ville, il se protège contre les attaques physiques à l'aide de sortilèges, de Maigres Bêtes de la Nuit ou du Noir (cf. *Malleus Monstrorum*, page 252). Durant la fête, Mme Deburau empêche les investigateurs de gêner Stardust en invoquant les brutes de Rouard. « Louis » a pris l'identité de Stardust après avoir été obligé de prendre le corps de George Modot parce qu'il savait que son baratin mystique serait le seul moyen de gagner la loyauté indéfectible de sa femme… ainsi que d'accéder au bal costumé.

À minuit, les invités se rassemblent, formant une chenille, et lisent les syllabes sur le dos de leur voisin de devant, chantant les incantations du Sommeil éveillé. À ce moment, Stardust arrache le médaillon triangulaire du cou de Mme Deburau (« Louis » lui a demandé de le porter pour le bal), et l'insère dans un recoin près du manteau de la cheminée de la salle de bal. Elle brille d'une lueur vert citron, signifiant que la dernière pièce du sortilège s'est mise en place. Pendant un instant, rien ne se passe, les fêtards échangent des regards désappointés par les phrases incongrues (à leurs oreilles) qu'ils viennent de prononcer.

Puis, tout le monde dans la maison est saisi d'une terreur inexplicable ; un test de SAN est nécessaire. Ceux qui échouent perdent 1D3 points en entendant le bourdonnement de plusieurs gigantesques insectes extraterrestres passer autour d'eux. Les ombres du feuillage d'une jungle épaisse sont projetées sur les murs. Les pièces du manoir s'emplissent d'une brume étouffante et vaporeuse. Dans la maison, tout semble plus éloigné que d'habitude, comme si la jungle de Kled s'était soudain matérialisée dans notre monde, et vice-versa. Au centre de la salle de bal se lève la silhouette hideuse, tournant lentement et silencieusement sur elle-même, d'Yibb-Tstll. Un essaim de Maigres Bêtes de la Nuit tête ses mamelles toxiques. La perte de SAN pour voir Yibb-Tstll est de 1D3/1D10 (la moitié de la normale à cause du sortilège, cf. page 81).

Jamie Stardust lève les bras en l'honneur du Dieu Extérieur, une expression de joie sur le visage. *« Ô Grand Patient, je te souhaite la bienvenue ! Je t'implore de transporter mon corps sur ton plan ! En retour de ce service, je t'offre un sacrifice insignifiant … ces humains ! »*

L'expression incompréhensible d'Yibb-Tstll ne change pas, mais un nuage de Maigres



Bêtes se détache de sa poitrine et descend sur les fêtards paniqués, pour en attraper autant que possible pour les donner à dévorer à Yibb-Tstll (ils ont les mêmes caractéristiques que celui de la page 81). Le corps de Stardust se met à luire, une autre silhouette se superposant à la sienne : celle d'un homme-serpent en robe rouge, imitant ses gestes comme un reflet écailleux. Les deux silhouettes se mélangent, dans un crépitement d'ozone et de lumière. Une quinzaine de rounds plus tard, la transformation est achevée. Les Contrées du Rêve disparaissent, 2D10 fêtards sont perdus à jamais... à moins que les investigateurs n'arrêtent Stardust. Grâce aux effets narcotiques du Sommeil éveillé, toutes les pertes de SAN sont réduites de moitié pour la durée de la bataille. Cela devrait égaliser les chances quelque peu (les personnages qui deviennent fous souffrent des effets d'un cauchemar, selon la table page 104 de l'*AdC*). Les investigateurs peuvent jouer à *La Nuit des Morts-Vivants*, combattant les hordes de Maigres Bêtes gloussantes aux bras tendus à l'aide de morceaux de meubles tandis que ces Sans Visages se ruent dans la maison, attrapant tous ceux qu'ils croisent. Personne ne peut quitter la maison, le jardin donnant sur la jungle de Keld, mais les investigateurs ont quelques options pour renverser les effets du sortilège :

- Tuer Stardust. C'est la méthode la plus évidente et la plus efficace, mais elle a ses désavantages. Un test d'Intuition dit aux investigateurs que s'ils tuent Stardust, l'âme de George Modot sera à jamais séparée de son corps, où qu'elle soit. De plus, grâce à l'étrange distorsion spatiale, il faut entre 1 et 4 rounds aux investigateurs pour atteindre Stardust, d'où qu'ils partent, avec un enchevêtrement d'invités hystériques, de Maigres Bêtes sanguinaires, de sables mouvants et de meubles renversés entre eux et lui.
  Même s'ils atteignent Stardust, Mme Deburau se jette devant lui, pour le protéger. Toutefois, cela ne ralentit pas Alain Kristel, qui peut arriver auprès du pseudo-vaudouiste avant les investigateurs, se maudissant d'avoir trop attendu pour attaquer sa cible. Il tirera sur Béatrice pour dégager son chemin. Stardust deviendra enragé si Béatrice est blessée, engageant un corps à corps avec Kristel. Cela empêche les deux hommes d'attaquer les investigateurs, leur donnant plus de temps.
- Fatiguer Stardust. Dans quatre minutes, s'il est en pleine forme, Stardust sera à cours de Points de Magie et le sortilège s'arrêtera. Les investigateurs peuvent se concentrer sur les Maigres Bêtes de la Nuit pour les empêcher d'enlever des fêtards, privant Yibb-Tstll de ses agneaux sacrificiels. Si, quand les quatre minutes sont écoulées, aucun fêtard n'a été apporté au Grand Patient, lui et la jungle de Kled disparaissent. Épuisée, la conscience de Deburau se dissipe dans les limbes.
- Détruire la tuile brillante. La tuile sur la cheminée, celle que Mme Deburau portait en médaillon, brille et étincelle durant toute la durée du sortilège. C'est la pierre angulaire du portail dimensionnel. Si elle est retirée ou détruite (elle a 10 Points de Vie), le sortilège s'arrête aussitôt. Les hurlements de Stardust résonnent dans l'espace entre les plans, et les investigateurs voient l'image miroir de l'homme-serpent imploser dans un éclair de lumière. Son corps s'affaisse sur le sol, inconscient. Bien sûr, Stardust connaît l'importance de cette tuile, et il la défendra de sa vie, à moins d'être occupé par Kristel ou d'autres investigateurs.

Quand la jungle de Keld s'estompe à nouveau dans l'irréalité, les fêtards tombent à genoux en sanglotant, épuisés. Kristel disparaît dans les ténèbres, admettant à regret que les investigateurs ont gagné un bref répit de la colère de la Sainte Fraternité. Mme Deburau serre Stardust dans ses bras, en l'implorant de ne pas le quitter. Pour finir, il ouvre les yeux et regarde autour de lui, comme s'il s'éveillait d'un long sommeil.

« Quelqu'un a noté le numéro de cette voiture ? » demande-t-il, confus.

L'âme de George Modot est revenue à son corps.

Conclusion

George Modot sera probablement accusé des événements du Lever du cinquième soleil. La police supposera que le charlatan a versé de la drogue dans le punch ou quelque chose de ce genre. Il risque une longue peine de prison. Toutefois, ce sort est préférable à celui que les investigateurs lui ont évité : une éternité prisonnier du corps pourrissant de Louis Deburau. Pour cela et pour avoir déjoué les projets de Deburau, ils gagnent 2D6 points de SAN chacun (s'ils ont dû tuer le corps de George Modot, la récompense est réduite à 1D6 points).

Franju, s'il est encore en vie, donne une prime généreuse aux investigateurs pour avoir « secouru » sa sœur des griffes de Stardust durant la fête. D'ailleurs, les investigateurs ont sauvé des gens puissants au Lever du cinquième soleil, des créoles reconnaissants qui peuvent devenir des clients ou des alliés potentiels. Entre eux et les contacts qu'ils se sont faits à Tulane, dans la communauté souterraine de Gallatin Street et dans la culture vaudou de Rampart Street, les investigateurs sont dans une position idéale pour ouvrir un service d'enquêtes occultes à la Nouvelle-Orléans qui durera longtemps, très longtemps.



George Modot, alias Jamie Stardust

(avec l'esprit/âme de « Louis Deburau ») 23 ans

APP	10	Prestance	50 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	—	Connaissance	—
INT	17	Intuition	85 %
POU	20	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	13
Santé Mentale	0

Compétences

Connaissance des rêves	74 %
Crédit	41 %
Mythe de Cthulhu	44 %
Rêver	93 %
Sciences formelles : astronomie	41 %
Sciences humaines :	
- anthropologie	85 %
- archéologie	71 %
- histoire	63 %
Sciences occultes	27 %

Langues

Anglais	96 %
Choctaw	63 %
Espagnol	50 %
Français	95 %
Queche	30 %

Sortilèges

Contacter une Divinité / Yibb-Tstll, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer/Contrôler Le Noir (Le sang de Yibb-Tstll), Signe des Anciens, Sommeil éveillé, Tourmenter, Transfert d'Esprit

Le philanthrope bien-aimé se tue dans un accident d'automobile

La police patrouille le quartier à la recherche du conducteur
Un nègre héroïque ne parvient pas à sauver la victime

Louis Deburau, connu pour ses œuvres de charités et son intérêt pour l'histoire, est mort après avoir été renversé par une voiture alors qu'il quittait la maison d'un ami sur Fourth Street. Les témoins rapportent que le conducteur de la voiture, un homme blanc aux cheveux blonds, s'est dirigé directement sur M. Deburau alors qu'il tentait de traverser la route. Après cet atroce acte de violence, le conducteur s'est éloigné sans un regard en arrière, comme si rien ne s'était passé.

George Modot, un musicien nègre témoin de ce fait haïssable, a tiré la victime mortellement blessée sur le côté de la route, avant de tenter de le ranimer, sans succès. M. Modot lui-même a perdu connaissance suite à la fatigue de ses efforts. Il a été emmené d'urgence au Charity Hospital. Les docteurs disent qu'il sera bientôt totalement remis. Tragiquement, M. Deburau n'est pas aussi chanceux. Il est mort de ses blessures dans l'ambulance qui l'amenait à Charity.

L'arme du crime, une Ford modèle A de 1918, a été trouvée abandonnée quelques minutes plus tard au coin de Bourbon et Toulouse, devant les restes de l'Opéra. La police a ensuite déterminé que la voiture avait été volée dans le même quartier plus tôt dans la même journée. L'assassin n'a toujours pas été pris. La police demande aux citoyens de rapporter tous les renseignements sur ce crime abominable à l'inspecteur O'Donnel, au quartier général.

M. Deburau, qui était âgé de cinquante-quatre ans, avait dédié sa vie à la municipalité de la Nouvelle-Orléans et à son histoire. Fondateur de la Société archéologique de Louisiane du Sud, fréquent contributeur aux bonnes œuvres destinées aux Indiens Choctaw et Houma, Deburau a également financé et supervisé des fouilles de tumulus indiens dans les paroisses voisines. Il a fait don de la majorité de ses trouvailles et d'une dotation généreuse au département d'étude d'Amérique moyenne de l'université Tulane. Le professeur Francis P. Whitwell, de cette estimée institution, a déclaré à notre journal : « Perdre un si grand homme et un si brillant érudit d'une façon aussi insensée est une double tragédie. Je porte le deuil de mon ami, et cette cité devrait porter le deuil de l'un de ses meilleurs citoyens. » M. Deburau laisse derrière lui une épouse de sept ans, Béatrice. Un service commémoratif sera célébré en son honneur vendredi dans l'entreprise de pompes funèbres de la famille Schettino. Le public est invité.



Document 1
Article du New Orleans Times-Picayune du 4 novembre 192–

Les lecteurs de nature sensible seront choqués d'apprendre que pour les *marquises* françaises, Jackson Square était la *place des Armes*, à une époque où les exécutions publiques étaient considérées comme une diversion plaisante. Si le Square pouvait parler, quelles histoires aurait-il à raconter ! Par exemple, les anciennes archives nous parlent d'un vaurien appelé Deburau, qui a été envoyé vers son créateur là où se tient l'effigie de « Old Hickory ». Ayant été banni de sa France natale pour des crimes non spécifiés, Deburau a mis le gouverneur Bienville en colère en vendant des armes aux Indiens hostiles en échange d'une poignée de leurs babioles sans valeur. Étrangement, le matin de son exécution, Deburau jurait ses grands dieux qu'il n'était pas l'homme que les autorités pensaient qu'il était, mais en réalité le prêtre qui lui avait rendu visite la nuit précédente, pour lui donner le dernier sacrement ! Cet appel à la clémence de dernière minute n'a toutefois pas impressionné nos pères français. Le traître dément a rencontré le peloton d'exécution sans délai.

Document 2
Extrait de *Cinquante ans sur Jackson Square* (Nouvelle-Orléans, 1906)



Le Guetteur des Marais

Quand une terrifiante prière indienne se mêle à la réalité des hommes



À l'affiche

Russel Gator Shiloh

Gator est un chasseur d'alligators qui a percé le secret de l'amulette qui permet de contrôler le dieu alligator. Méprisé par les blancs et les noirs, il utilise la créature pour sa propre revanche.

Thomas Davis

Riche propriétaire du bayou, il est surtout le chef local du Klan. Il a perdu sa fille il y a dix ans, et déteste *Gator* qu'il tient pour responsable de cet accident. S'il découvre la vérité sur la mort de sa fille, il fera tout pour tuer *Gator*.

Le Ku Klux Klan

En 1928, le Klan est sur le déclin. Mais dans le Sud profond, ses fanatiques restent profondément attachés à ses idéaux racistes. Ils sont prêts à tout pour préserver leurs « valeurs » et surtout leur pouvoir.

Holahta Hopaii Nahotabi

Cet Indien Choctaw est le dernier survivant du cuirassé CSS Géorgie. Il se sent coupable d'avoir livré les secrets de ses ancêtres à *Gator* sous la menace et pourrait renseigner les investigateurs s'il a leur confiance.

Le cuirassé confédéré

Le CSS Géorgie est échoué en bordure du fleuve. *Gator* l'a découvert et a bâti sa cabane dessus pour en masquer l'entrée.

Hagarg Ryonis/Hagaronis

Le dieu alligator, que les Indiens Choctaw nomment Hagaronis, se repaît des humains du bayou depuis près de 80 ans. Il hait Russel *Gator* qui le contrôle grâce à un bracelet/amulette. Il dévorera son ennemi à la moindre faiblesse de celui-ci.

En quelques mots...

Il y a 60 ans, les Indiens Choctaw, combattaient aux côtés de confédérés. Ils ont invoqué leur dieu alligator qui réside toujours dans l'épave d'un cuirassé sudiste.

Égarés dans le bayou, les investigateurs découvrent les agissements d'un Ku Klux Klan sur le déclin envers la communauté noire. Ils font la connaissance de Russel Shiloh, un chasseur d'alligators brutal, tenu à l'écart par les blancs pour avoir laissé mourir celle qu'il aimait et haï des noirs pour son comportement envers leur animal sacré.
Témoins des exactions des planteurs racistes contre les émeutiers noirs, ils rencontrent un vieil Indien qui leur révèle, entre autre, l'existence d'un mystérieux cuirassé confédéré, relique de la guerre civile américaine et d'un alligator mangeur d'hommes. Pour abattre ce dernier, les planteurs blancs organisent une grande chasse.
Au cours de cet événement, les investigateurs peuvent apprendre l'existence de l'antique dieu alligator, aujourd'hui instrument de la vengeance de Russel Shiloh. Ressurgit alors du passé le secret de la mort de sa fiancée, exactement dix ans plus tôt.

Implication des investigateurs

Quand débute cette histoire, les investigateurs traversent la Louisiane et l'état du Mississippi au volant de leur véhicule. Ils ont quitté la Nouvelle Orléans à destination de la Floride ou de la Côte Est des États-Unis. Chacun peut avoir emprunté cette route pour diverses raisons :

- L'un d'eux rend visite à un ami de sa famille. Il peut s'agir de Thomas Davis (cf. p. 105), le planteur qui a des difficultés avec les conditions de travail de ses ouvriers
- Un passionné de la guerre civile américaine parcourt les différents sites historiques. Il peut être à la recherche du cuirassé confédéré (cf. p. 109)
- Un enquêteur peut venir dans cette région afin de se renseigner sur les agissements du Ku Klux Klan, par exemple pour le compte du gouvernement fédéral
- Un investigateur peut avoir accepté une mission aux affaires indiennes ou noires et procéder à un recensement dans le secteur
- Un autre peut simplement revenir d'un déplacement à la Nouvelle-Orléans

Enjeux et récompenses

• Neutraliser Russel *Gator* Shiloh
Les investigateurs peuvent découvrir que, rejeté par les blancs et les noirs, il fait dévorer des membres de deux communautés par Hagaronis. Ils peuvent également apprendre qu'il est responsable du décès de la fille de Thomas Davis

• Localiser et éliminer la créature : Hagarg Ryonis
En trouvant le cuirassé échoué, les investigateurs peuvent découvrir le repaire du dieu alligator. Ce dernier peut être abattu en détruisant le bracelet/amulette qui le contrôle

• Calmer les tensions entre blancs et noirs
Dans le contexte historique, il est impossible de faire s'entendre les deux communautés. Mais si les disparitions cessent, cela peut au moins permettre d'éviter de nouveaux drames

• Résister aux menaces du Ku Klux Klan
Menacés par ces fanatiques, les investigateurs peuvent prendre peur et quitter les lieux. Mieux vaut une grande lâcheté qu'une petite pendaison… Mais en restant sur place jusqu'à découvrir ce qui se passe, les investigateurs peuvent se montrer beaucoup plus courageux qu'il n'y parait

Ambiance

La Louisiane des années 20. À ceux qui ne s'attardent pas, elle expose de vastes plantations où trônent les maisons de maîtres. De vastes étendues d'eau aux bordures luxuriantes paressent entre les cyprès, tandis que résonne le gospell dans les chapelles blanches.
En vérité, la région, et avec elle de nombreux états du Sud, est rongée par la ségrégation raciale et la pauvreté. Les villes sont partagées en quartier de couleurs. Les blancs se réservent les lieux de vie et les emplois, laissant aux noirs les ghettos et les lourdes besognes dans les plantations.
Dans cette histoire, les investigateurs peuvent découvrir toutes les facettes de cette société exilée au fond des marais. Ils seront les témoins des exactions des blancs et des conditions de vie des noirs. Leur propre couleur de peau va les mettre au défi et risque de les exposer aux représailles de l'une ou l'autre partie. En effet, quelle que soit leur décision, le pire qu'ils puissent faire c'est de choisir un camp.

Fiche technique

Investigation	●●●○○
Action	●●●○○
Exploration	●●●○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	
Nombre de joueurs	✝✝✝✝
Type de personnages	Tous type
Époque	1928

Préambule

L'histoire passée

La guerre civile américaine, 1861-1865

Au cours de ce que les Européens appellent « la Guerre de Sécession », les états du Nord tentent d'asphyxier les villes portuaires du Sud par des blocus. En avril 1862, la Nouvelle Orléans tombe aux mains des nordistes.

Mars 1863. Caché dans les marais du Mississippi, le major Watson Davis achève la construction secrète du cuirassé fluvial CSS Géorgie. Quelques jours plus tard, il reçoit le renfort d'Indiens Choctaw incorporés à l'armée sudiste. Trente ans plus tôt, il a soumis par la force leurs faiseurs de magie et il imagine l'impensable : capturer un sorcier indien et utiliser ses pouvoirs contre les nordistes. Sans consulter son état-major, il quitte son refuge et rejoint la réserve indienne Choctaw, au sud du Mississippi. Le 12 mars 1863, ses hommes capturent un sorcier, sa femme et son fils de 20 ans.

Naissance des légendes

Le sorcier se souvient de cet homme qui a vaincu sa tribu et il refuse d'aider les blancs. Le major Watson Davis fait alors exécuter sa femme et menace son fils ! Par désespoir, le sorcier invoque Hagaronis, dieu alligator des Indiens Choctaw, qui anéantit tous les hommes présents, à l'exception du fils du sorcier qui parvient à s'enfuir. Hagaronis reste prisonnier du cuirassé qui s'échoue sur un banc de vase.
Pour retrouver le cuirassé, les nordistes laissent entendre qu'il abrite l'or que les Mexicains auraient offert pour acheter le Texas aux confédérés. La légende est encore dans certaines mémoires.

Il y a 10 ans

Russel *Gator* Shiloh (cf. p. 99) était amoureux de Janet Davis, la fille de son patron Thomas Davis, lui-même fils du major Watson Davis. Au cours d'une balade en barque, elle se moqua de ses avances et se brisa le cou en tentant de lui échapper. *Gator* masqua son crime en accident, mais conserva le pendentif de Janet. Au plus profond du bayou, il découvrit par hasard le cuirassé échoué et le bracelet/amulette qui permet de commander à Hagaronis. Il remonta la piste jusqu'à un vieil Indien, fils du sorcier qui avait invoqué la créature, et dernier survivant du navire. Il força ce dernier à lui révéler ses secrets et apprit le moyen de commander au dieu alligator. Tenu pour responsable de la mort de la jeune fille, rejeté par les blancs et haï par les noirs, il s'exila dans le marais pour mûrir sa propre revanche.

Aujourd'hui

Les plantes grimpantes ont envahi le pont du cuirassé. La rouille a éventré la coque et Hagaronis, commandé par Russel *Gator* Shiloh, peut aller et venir pour s'en prendre indifféremment aux blancs et aux noirs.

À la date anniversaire de la mort de Janet Davis, les investigateurs font irruption dans l'histoire...

À travers la Louisiane

Les investigateurs sont à bord d'un ou plusieurs véhicules et roulent d'ouest en est, quelque part dans le sud humide de l'état du Mississippi. Autour d'eux se succèdent les zones marécageuses et les plantations. Par moments, on aperçoit, sur le bord de la route, les maigres étalages de fruits et légumes tenus par des noirs essayant d'assurer leur subsistance.

Le bac sur la rivière

Après quelques heures, il faut emprunter un bac d'une quinzaine de mètres pour traverser une rivière large ici de plus de 200 mètres. Le passage coûte 50 cents et est assuré par Bill Chactawauck, un métis blanc-Choctaw d'une soixantaine d'années. Il n'y a pas d'autre passager.

Lorsque tout le monde a embarqué, le pilote actionne un vieux moteur pour hâler les câbles. L'atmosphère est envahie par une fumée âcre qui a pour seul avantage d'éloigner temporairement les moustiques.

Coup de feu sur l'autre rive !

Alors que le bac est à mi-chemin, des éclats de voix et des coups de feu retentissent sur la rive d'en face (rive gauche). Des centaines d'émeutiers noirs manifestent, à peine tenus en respect par quelques policiers à cheval.

Bill, le regard inquiet, préfère ne pas prendre de risques et arrête le bac, le temps que la police montée chasse les agitateurs. Mais, au lieu de cela, les manifestants chargent à leur tour et envahissent les quais. Quelques-uns sortent des haches et tranchent les filins métalliques qui maintiennent le bac dans son axe. Les câbles se rompent avec violence et fouettent l'air, arrachant les treuils qui les tenaient à l'embarcation. La cabine du pilote est brisée et Bill Chactawauck est légèrement blessé par les débris.

Quelques instants plus tard, le bac commence à dériver dans le sens du courant.

Égarés dans le bayou

Le bac à la dérive

Privé de ses filins, le bac ne peut plus être manœuvré. Bien que motorisé, il ne dispose pas de gouvernail, puisqu'il est censé être guidé par un câble. *« Au mieux, nous toucherons la berge un peu plus loin. Au pire, nous irons nous échouer dans les marais »* indique Bill. Il ajoute

Frise chronologique

Avant la venue des investigateurs
- Il y a 10 ans, Janet Davis se tue après que Russell *Gator* ait tenté de la violer. Il plaide l'attaque d'un alligator, mais le père de Janet, Thomas Davis, brisé, bannit Russell. Ce dernier découvre à la même période l'amulette qui permet de contrôler Hagaronis
- Depuis une semaine, les émeutiers noirs arpentent le bayou, furieux que les blancs ne tentent rien contre les attaques répétées des alligators
- Il y a quelques jours : Joshua Smith (cf. p. 106) fait part de ses soupçons envers *Gator* à Nahotabi. Ce dernier lui parle du cuirassé

Premier jour

Matinée
- Lors d'une traversée en bac, les investigateurs sont témoins d'émeutes en ville. Ils dérivent avec leur embarcation et s'échouent dans le bayou
- Toute la journée, les cavaliers fantômes du Klan terrorisent les familles des rares chefs de file noirs

Après-midi
- Joshua Smith ne prend pas part aux émeutes. Dans la cabane de *Gator*, il découvre un uniforme indien de la guerre civile. Il est surpris pas Hagaronis qui le blesse très grièvement
- Alors qu'ils sont cernés par des alligators dans les marais, les investigateurs rencontrent Russel *Gator* Shiloh

Soirée
- Les membres du Klan se réunissent non loin de chez Thomas Davis pour décider de leurs actions
- Hagaronis, sous le contrôle de Russell, attaque les Klanistes durant leur *Claverne*

Deuxième jour
- 10e anniversaire de la mort de Janet
- Thomas Davis prête son remorqueur aux investigateurs, afin qu'ils puissent récupérer leur voiture, et surtout quitter la région
- Les planteurs blancs organisent une grande battue pour trouver le grand alligator tueur
- Le corps de Joshua Smith est découvert. Il serre dans ses mains un uniforme indien de la guerre civile
- On découvre que Russel *Gator* Shiloh est en possession du pendentif de la défunte Janet Davis
- Thomas Davis veut sa vengeance, tandis que le dieu alligator se déchaîne

Bill Chactawauck

Le regard ombragé par le bord de son chapeau mou, la peau mate finement ridée de petites vagues et la silhouette trapue aux larges épaules, Bill est un sang-mêlé de blanc et d'indienne choctaw. Il a l'attitude d'un homme désabusé par la vie et conscient des trahisons des hommes. Lorsqu'il s'adresse à un groupe, il reste campé sur ses deux jambes, les bras généralement croisés, laissant à ses yeux seuls le soin d'aller et venir de l'un à l'autre de ses interlocuteurs.

Il évite autant que possible de se mêler des affaires des blancs ou des noirs. À peine s'intéresse-t-il à celle de ses demi-frères indiens.

Statistiques
Mécanicien (Mécanique 50 %)
Aigri, méfiant, prudent

qu'il est déconseillé de se mettre à l'eau, à cause des alligators qui infestent la région. Le seul équipement de secours est une misérable bouée restée suspendue près du treuil désormais hors d'usage...

Durant cette dérive, et si les investigateurs lui posent des questions, Bill pourra expliquer ce qu'il sait de la situation dans la région :

- Les émeutes, c'est parce qu'il y a eu pas mal de noirs qui se sont fait bouffer dans les marais ces derniers temps. Ils accusent les planteurs de ne rien faire contre les alligators. C'est vrai que le vieux Davis s'est déjà plaint d'avoir trop de noirs à nourrir alors...
- Et puis y a toujours les histoires entre les blancs et les noirs. Ça fait des années que ça dure et ça ne s'arrange pas... Avec des croix qui flambent et des gars qui sont pendus... Mieux vaut ne pas s'attarder dans le coin

Heureusement, le courant n'est pas très rapide. Les investigateurs peuvent tenter, avec les moyens du bord :

- D'utiliser un câble de remorquage tressé d'une centaine de mètres. Mais, vu son poids, il va être difficile de s'en servir pour essayer d'amarrer le bac
- De faire usage des quatre gaffes en bois de quatre mètres pour diriger tant bien que mal le bac
- Tenter de bricoler un gouvernail s'avère quasi impossible avec le matériel disponible

Échoués dans les marais

Après trois heures de navigation difficile, d'essais infructueux et quelques kilomètres plus loin, le bac s'échoue sur la rive gauche, bloqué par des racines et empêtré dans des plantes marécageuses. Dérangés, les moustiques s'intéressent tout de suite aux intrus.

On peut distinguer la terre ferme, à une vingtaine de mètres de là. Bill peut confirmer aux investigateurs qu'il vaut mieux tenter d'amarrer le bac avec le câble avant que le courant ne l'emporte plus loin. Pour rejoindre la rive et y accrocher le câble, les investigateurs sont contraints de descendre dans le marais et se retrouvent avec de l'eau jusqu'à la taille. Trouver ses appuis sur un sol vaseux d'où émergent des racines s'avère très pénible.

L'attaque des alligators

Après avoir touché la rive, les investigateurs tentent l'amarrage. Et l'impensable se produit ! Les branches qui semblaient retenir solidement le bac cèdent. La légère secousse suffit à déséquilibrer Bill qui tombe dans l'eau. Le courant pousse toujours sur le bac et le métis se retrouve coincé entre la coque et des branchages. Il peine à se tenir la tête hors de l'eau et demande de l'aide.

Attirés par l'agitation, quelques alligators s'approchent rapidement. Si les investigateurs ne réagissent pas immédiatement, Bill est happé par une mâchoire. Avant cela, ils peuvent :

- Plonger jusqu'à lui et tenter de le ramener sur le bac, pour autant qu'ils puissent être en sécurité à son bord
- Ouvrir le feu s'ils disposent d'armes
- Tenter, très difficilement, de repousser les sauriens avec les gaffes
- Se jeter héroïquement à l'eau avec un simple canif ou tournevis pour affronter une machine à tuer

Les choses se compliquent encore quand, tout à coup, le reste d'un tronc à demi pourri et poussé par le câble cède, frappe le pont et projette un investigateur dans le marais.

Si le groupe parvient à repousser ou tuer les premiers alligators, les autres animaux hésiteront à passer à l'attaque, laissant le temps aux baigneurs involontaires de remonter à bord. Dans le cas contraire, ils emportent les corps de leurs victimes, à commencer à Bill.

Les alligators

L'animal le plus commun peut mesurer de 3 à 4 mètres. À l'affût, il ne garde hors de l'eau que ses narines et ses yeux, qu'il a sur le dessus du crâne. Lorsqu'il a choisi sa proie, il plonge pour arriver jusqu'à elle. D'un ample coup de queue, il se projette hors de l'eau pour la saisir : patte, tête, ou jambe. La puissance de sa détente est telle qu'il est capable de se projeter entièrement hors de l'eau à la verticale pour saisir une victime. Il l'entraîne ensuite au fond de l'eau si la profondeur le permet, sinon il tourne sur lui-même pour l'étourdir et la noyer.

À noter qu'il est presque impossible de lui faire lâcher sa prise. À l'inverse, la musculature de sa mâchoire ne lui permet pas d'ouvrir sa gueule si elle est fermement maintenue.

FOR	26
CON	18
TAI	24
POU	10
DEX	07
Mouv	7 / 8 (nage)
PV	23
Impact	+2D6

Combat
- Morsure 50 %
dégâts : 1D8 + Impact

Armure : 5 points de peau écailleuse

Rencontre avec Russel Gator

Attiré par le bruit, le chasseur d'alligators, en maraude dans les parages, peut prêter main-forte aux naufragés en abattant plusieurs bêtes avec sa Winchester 30-30.
La menace passée, et avant même d'adresser la parole aux investigateurs, il commence par hisser les carcasses dans son canot. Ensuite seulement, il daigne répondre aux questions.

Il se contente de donner son nom et leur indique qu'à deux kilomètres au nord se trouve la propriété de Thomas Davis, qui possède un remorqueur pour les tirer de là. Quelques instants plus tard, il s'éloigne à bord de son canot.

Russel Gator Shiloh

Cet homme blanc d'une cinquantaine d'années doit son surnom au fait qu'il chasse les alligators infestant les marécages environnants.

Il a les mains puissantes de quelqu'un qui travaille tous les jours de l'année. Son bras gauche, déchiqueté par un alligator mais sauvé par le chirurgien, est lacéré d'innombrables coutures désordonnées mêlées à des bourrelets de chair. Il porte des jeans noirs de crasse, un maillot de corps auréolé de transpiration et une chemise sale fermée par un dernier bouton sur le devant. Il replace sans cesse sur son front un chapeau usé, laissant entrevoir un dessus de crâne dégarni couvert de plaques rougeâtres.

C'est un individu brutal et raciste. Ses propos sont toujours teintés de sarcasme envers les noirs et de sous-entendus envers les blancs. Par moments, il crache sur le sol en direction de celui dont on lui parle.

Historique

Il y a dix ans, il était amoureux de la fille de Thomas Davis, pour lequel il travaillait avec zèle, surtout lorsqu'il s'agissait de corriger les noirs. Mais ses manières éloignaient la belle Janet Davis. Il lui proposa un jour une balade en barque dans le bayou. Lorsqu'ils furent seuls, il s'enhardit à lui révéler ses sentiments. Hautaine, elle se moqua ouvertement de lui, ce qui le fit entrer dans une colère incontrôlable. Il tenta de la prendre de force mais elle se débattit. Elle glissa et se brisa la nuque sur le bord de la barque !

Il décida de camoufler son crime. Il rama jusqu'à un endroit reculé du bayou et jeta le corps aux alligators. Il remarqua à peine que l'animal qui emporta le cadavre était bien plus grand que les autres (il s'agissait du dieu alligator Hagaronis). Avec remords, et amoureux à sa façon, il conserva cependant un pendentif en or, qu'il porte toujours sous son maillot de corps.

C'est à cet endroit qu'il découvrit par hasard l'épave d'un cuirassé fluvial (le CSS Géorgie). Le dieu alligator s'éloignait pour dévorer le corps que l'humain venait de lui offrir, aussi Russel Shiloh put-il descendre dans l'épave. Il découvrit le bracelet/amulette sur le squelette du sorcier mais ne s'attarda pas.

De retour chez le planteur blanc, il raconta qu'un alligator avait emporté le corps de Janet Davis et qu'il n'avait rien pu faire. Thomas Davis le chassa. Leader du Ku Klux Klan local, il utilisa également son influence pour interdire à quiconque de faire travailler Russel Shiloh. Rapidement, Gator fut considéré comme un paria par les autres blancs.

Rejeté par les blancs, haï par les noirs, il se tourna vers un vieil Indien Choctaw qui résidait dans le bayou : Holahta Hopaii Nahotabi (cf. page 102). À la vue du bracelet/amulette, Nahotabi se souvint du CSS Géorgie et révéla son existence à Gator. Celui-ci fit immédiatement le rapprochement avec la légende de l'or et brutalisa le vieil homme qui lui révéla toute la vérité et surtout le moyen de contrôler le guetteur des Choctaw : Hagaronis.

Aujourd'hui

Russel G*ator* Shiloh erre seul dans le bayou. Il chasse les alligators dont il revend les peaux en aval du fleuve. Il s'est bâti une cabane sur le pont du cuirassé, masquant l'unique accès vers l'intérieur. Il contrôle Hagaronis et utilise sournoisement ses pouvoirs contre ceux qui le rejettent et recherchent toujours l'or des confédérés qu'on dit caché dans les flancs d'une épave.

Plusieurs fois, il a tenté d'intégrer le Ku Klux Klan, mais l'histoire de Janet Davis n'a pas été oubliée. Certaines nuits, il observe de longues heures le dieu indien dévoreur de sa bien-aimée, en caressant le pendentif qu'il a gardé autour du cou.

Il porte au poignet droit le bracelet/amulette qui lui assure le contrôle d'Hagaronis.

Ce que les gens pensent de lui

Ce sinistre personnage n'aime personne et tous le lui rendent bien. Chacun a une anecdote douloureuse à son propos : souvenir d'une correction infligée, d'une bagarre qui a mal tourné ou d'un abus de pouvoir.





Russel « Gator » Shiloh

APP	11	Prestance	55 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	13	Corpulence	65 %
EDU	09	Connaissance	45 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

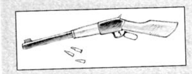
Connaissance
25 %
Savoir-faire
50 %
Sensorielle
25 %
Influence
10 %
Action
50 %

Combat
• Couteau de chasse
60 %
dégâts : 1D6 + Impact
• Winchester 1894, calibre 30-30
60 %
dégâts : 2D6 (Portée : loin. Cadence : 2. Munitions : 6.)

La légendaire Winchester 1894, calibre 30-30

La Winchester 94 a été conçue par John Browning et fabriqué par WRA Co à partir de 1894.

Les tout premiers modèles tiraient des munitions de divers calibres, utilisant de la poudre noire et produisant beaucoup de fumée. Mais rapidement, cette carabine fut adaptée pour tirer la nouvelle munition 30-30 à poudre pyroxylée, dite « sans fumée ». Cette poudre moderne donnait aux projectiles une énergie jamais atteinte et fit de cette carabine de calibre modeste une redoutable arme d'épaule.



Si Bill a été sauvé, il préférera rester avec son bac, à attendre le remorqueur. Sur un ton lourd de sous-entendus, il indique que les blancs seront bien accueillis chez Davis…

La traversée du bayou

La « terre ferme », comme les optimistes peuvent se plaire à l'appeler, est en fait gorgée d'eau. Par endroits, les pieds s'enfoncent dans une vase épaisse. Une chaleur humide et étouffante entoure les investigateurs. Des nuées de moustiques agressifs s'abattent régulièrement sur le groupe. La peau à vif se couvre d'une sueur salée, accentuant les démangeaisons jusqu'à les rendre insupportables.

Les investigateurs prudents peuvent éviter les pièges de cette nature hostile. Dans le cas contraire, ils peuvent être confrontés à :

- Des sables mouvants. L'investigateur s'enfonce immédiatement jusqu'à la taille, puis de 10 cm par tour s'il se débat
- Un serpent à sonnette (cf. *Malleus Monstrorum*, p. 290). L'animal n'attaque pas si les intrus font un large détour pour l'éviter

Les investigateurs finissent par croiser ce qui ressemble à un sentier étroit. En le suivant, ils peuvent découvrir les scènes suivantes.

L'arbre aux pendus

À l'extrémité d'une bande de terre qui s'avance dans le marais, un arbre immense étend ses feuilles au-dessus des eaux silencieuses infestées de vermine. Des paquets de plantes tombent de la cime vers le sol, mais elles ne masquent pas les cadavres suspendus aux branches !

Trois dépouilles de noirs se balancent doucement, environnées de nuages d'insectes de toutes sortes. En observant la scène, les investigateurs peuvent remarquer :

- D'après leur état de putréfaction, deux cadavres sont visiblement suspendus là depuis plusieurs semaines
- La pendaison du troisième corps date d'il y a quelques jours seulement
- S'ils parviennent à s'approcher, malgré l'odeur écœurante de charogne, ils peuvent découvrir sur le sol les restes d'une grande croix de bois carbonisée



Alors qu'ils font ces observations, un alligator jaillit tout à coup des eaux stagnantes. Il saisit la jambe d'un pendu, mais sous le poids, c'est tout le corps de la victime qui s'effondre sur le sol. D'un bond, l'animal emporte sa proie dans les eaux saumâtres (SAN 1/1D6).

Pleurs et lamentations

Quelques misérables cabanes en planches sont rassemblées autour d'un trou d'eau brunâtre. Même de loin, il est possible d'entendre le bourdonnement d'insectes tournoyant audessus de la flaque. Des lamentations et des pleurs d'enfants parviennent jusqu'aux investigateurs.

En s'approchant, on peut apercevoir une dizaine de silhouettes de noirs agenouillés en arc de cercle autour d'une charrette. Les mains se tendent en avant et reviennent vers les visages en pleurs. Dans la charrette, couché sur le dos, se trouve le corps d'un noir. Ses bras sont anormalement disposés, comme s'ils étaient démembrés. Sa tête pend vers l'arrière et dépasse de la charrette. Il a gardé les yeux ouverts d'un homme asphyxié par la pendaison (SAN 0/1D4). Si les investigateurs essaient de nouer le dialogue avec l'assemblée, les réactions sont variées :

- En apercevant des blancs, le plus grand nombre se lève en hurlant et fuit vers les cabanes
- En se rendant compte que ces blancs ne sont pas de la région, une vieille femme accepte de leur parler avec défiance. Elle leur apprend que Jim Jones était à la manifestation ce matin et qu'il a été tué par les policiers. On vient de ramener son corps à sa famille. Il voulait juste pouvoir nourrir sa famille. *« Il y aura bien d'autres morts… »* dit-elle, le regard dans le vague
- Avec mépris, elle peut indiquer le chemin à suivre pour aller chez Thomas Davis. Elle finit par cracher haineusement son souhait de voir tous les blancs se faire dévorer par les alligators !

La famille de Joshua Smith

Dans un enclos constitué de branches plantées dans le sol, une unique et maigre brebis bêle sans discontinuer. Il règne une épouvantable odeur de pourriture marécageuse. Les eaux stagnantes et les plantes en décomposition sont le berceau de myriades d'insectes. Au-dessus d'une barque à fond pourri est suspendue une toile déchirée. C'est cette construction de fortune qui abrite Rose Smith et ses trois enfants. Le père, Joshua, est absent depuis les émeutes.

Dès que les investigateurs s'approchent, Rose attrape ses deux enfants par la main et tente de se cacher comme elle peut. Elle craint les blancs qui viennent de faire leur apparition. Les investigateurs devront rassurer Rose sur leurs intentions, afin qu'elle accepte de parler. Sous l'abri, le troisième enfant est alité, visiblement malade. Il est possible aux investigateurs :

- D'avoir un discours apaisant, ce qui calme les craintes de Rose
- De lui proposer d'ausculter l'enfant malade. Il a dû avaler de l'eau croupie, mais sa vie n'est pas en danger. Une simple aspirine suffirait à apaiser sa douleur.
- De donner quelques dollars afin qu'elle puisse acheter des médicaments, ce qui la laissera incrédule

Si Rose est rassurée, elle peut révéler aux investigateurs que :

- Elle est inquiète pour Joshua Smith, son époux. Elle ignore où il se trouve et espère seulement qu'il n'est pas avec les émeutiers
- Le Ku Klux Klan est actif dans la région. Les noirs sont constamment harcelés, comme si la misère ne suffisait pas ! Il y a pas mal de disparitions et toutes ne sont pas dues aux alligators…
- On a retrouvé plusieurs corps de noirs mutilés, mais, à ce que l'on dit, c'est un grand alligator tueur qui en est la cause.

Alors que les investigateurs conversent avec Rose, cinq cavaliers en grande tenue font soudainement irruption. Leur réaction envers les étrangers dépend du moment où ceux-ci les rencontrent (cf. *Les cavaliers fantômes du KKK*, p. 102).

Ils sont à la recherche de Joshua Smith. Déçus qu'il ne soit pas là, ils piétinent l'enclos et la brebis avec leurs chevaux en tenant tout le monde en respect avec leurs fusils. Ils font enfin s'effondrer la tente de fortune en partant à bride abattue.

La cabane de Nahotabi

À l'origine, elle devait être bâtie dans un large bosquet d'arbres. Mais avec le temps, les troncs ont poussé et la maison c'est en partie disloquée. De nombreuses planches tentent de colmater les dégâts, mais l'ensemble est précaire. Derrière la cabane, une étendue d'eau quadrillée de branchages sert de vivier à poissons. Un cercle de pierres contient les restes d'un feu d'eucalyptus, destiné à éloigner les moustiques. Sur la berge, on a tiré une barque pour la maintenir au sec. De l'intérieur de la maison provient une mélopée indienne.

Lors de la première rencontre avec Nahotabi, il ne se montre pas très loquace, répondant au mieux par oui ou non aux questions posées. En le questionnant adroitement, les investigateurs peuvent toutefois apprendre qu'il est un Indien Choctaw et un témoin de la guerre civile.

En revanche, si les investigateurs reviennent le questionner à propos de l'uniforme confédéré portant l'insigne Choctaw (cf. *Le corps de Joshua Smith*. p. 106), il sera nettement plus prolixe. Il est possible d'obtenir bon nombre d'informations, surtout s'ils lui révèlent que la veste a été trouvée avec le cadavre de Joshua Smith :

- Il y a deux jours, Joshua Smith est venu lui poser des questions à propos de *Gator.* Il accusait *Gator* d'aider le Ku Klux Klan, mais ignorait comment. Alors il lui a parlé du cuirassé. Joshua a décidé d'en avoir le cœur net et s'est mis en tête de le retrouver. Le vieil Indien se sent responsable de la mort de Joshua



Holahta Hopaii Nahotabi

C'est un vieil Indien Choctaw âgé de 85 ans, dernier survivant du cuirassé CSS Géorgie.

Malgré son âge, il a toujours les cheveux noirs et se fait une fierté de les coiffer en nattes, à la mode de ses ancêtres. Son visage est creusé de profonds sillons où disparaissent presque ses yeux atteints de la cataracte. Il ne distingue que de vagues formes. L'humidité environnante a frappé son corps de rhumatismes et l'arthrite a déformé ses mains.

Il porte autour du front un bandeau tressé de cuir et de perles. Une ample veste à carreaux rouge et noire lui couvre les cuisses lorsqu'il est assis sur le sol. Son pantalon de peau s'effiloche sur des chaussures aux lacets cassés. Il vit dans une cabane en bordure du fleuve, soigné et aidé par quelques voisins noirs. Il parle couramment anglais.

Son nom vient de Holahta Hopaii (chef de guerre) et Nahotabi (qui est mort en se séparant de la terre).

Il est le fils du sorcier Choctaw à qui les soldats confédérés ont demandé d'invoquer un démon indien durant la guerre civile. Il est parvenu à s'enfuir pendant l'agression d'Hagaronis et depuis il vit dans le bayou. Il se souvient seulement que le bracelet/amulette de son père peut à la fois contrôler et détruire le dieu alligator, mais il n'a aucun des pouvoirs des anciens sorciers. Il se sent coupable de s'être montré lâche et d'avoir révélé les secrets de ses ancêtres à Russell *Gator*. Cette culpabilité est accentuée depuis que le dieu alligator prélève plus de victimes.

Statistiques
Sage (Histoire des Indiens Choctaw : 75 %)
Taciturne, désespéré, résigné

- Les Indiens Choctaw combattaient effectivement aux côtés des sudistes (cf. *Qui étaient les Choctaw ?* ci-contre)
- Il peut livrer l'aventure détaillée du cuirassé, depuis le moment où son père, sa mère et lui-même ont été capturés par les soldats, jusqu'à l'invocation d'Hagaronis. Mais dans le grand labyrinthe qu'est le bayou, Nahotabi serait incapable de retrouver le cuirassé
- Russel *Gator* est venu le trouver à propos de l'or mexicain contenu dans le cuirassé. Comme il ignorait de quoi il voulait parler, *Gator* s'est énervé et l'a frappé à plusieurs reprises. Pour que les coups cessent, il a fini par lui dévoiler l'existence d'Hagaronis et le rôle du bracelet/amulette de son père, capable de le contrôler. Il ne pouvait pas savoir que tout cela finirait de cette façon ! Il n'aurait jamais pensé que *Gator* prendrait au sérieux ces vieilles légendes indiennes ! Mais depuis, il est certain qu'il détient le bracelet/amulette qui contrôle Hagaronis
- Son père lui avait dit que, pour renvoyer Hagaronis dans son monde, il suffisait de briser le bracelet/mulette sous ses yeux

S'ils le lui demandent, Nahotabi accepte d'accompagner les investigateurs jusqu'à la cabane de *Gator*, à la recherche du dieu indien. Il y verra le moyen de retrouver ses ancêtres, et de se défaire de la culpabilité qu'il ressent.

Les cavaliers fantômes du KKK

Plusieurs fois durant leur passage dans la région, les investigateurs vont être confrontés au Ku Klux Klan. Ses membres sont des fanatiques d'un mouvement sur le déclin, échauffés par les émeutes et décidés à en découdre ! Rien ne se dressera en travers de leur chemin.

Les cavaliers fantômes font le tour des cabanes de la région à la recherche des chefs de file noirs. Tous ne prennent pas part aux émeutes, ayant bien conscience que le Klan risque de s'en prendre à leur famille. Le KKK s'assure donc de qui reste à sa place ! Tous les noirs des environs savent très bien qui se cache derrière les masques, mais pour rien au monde ils ne le révéleront, et certainement pas aux étrangers, qu'ils ne connaissent pas et dont ils se méfient.

Un détail pourtant peut permettre aux investigateurs d'identifier l'un d'entre eux : un des chiens de son fusil est cassé et il a du mal à l'armer.

Menaces et intimidations

Vis-à-vis des investigateurs, et selon la progression dans le scénario, les méthodes du KKK iront de l'intimidation à la menace et des brutalités à l'élimination !

La première fois qu'ils rencontrent les investigateurs, les Klanistes leur feront clairement comprendre qu'ils n'ont rien à faire ici, qu'ils n'ont rien vu et qu'ils ne doivent pas aider *« les négros »* s'ils ne veulent pas avoir d'ennuis ! Selon le point d'avancée dans l'histoire, ils confirment le chemin à suivre pour aller chez Thomas Davis, afin d'y trouver le remorqueur, ou pour filer d'ici ! Toute tentative de discussion énerve les cavaliers, qui n'hésitent pas à éperonner leurs chevaux dans un simulacre de charge.

À chaque nouvelle rencontre, les membres du KKK se montrent plus menaçants :

- Leur discours est bien évidemment émaillé de promesses d'élimination, d'alligators voraces, et même de pendaison…
- En faisant cabrer son cheval, l'un d'eux tente de lancer ses sabots au visage d'un investigateur
- Un autre n'hésite pas à frapper celui ou celle qui s'approcherait trop près de son cheval : coup de crosse dans la mâchoire, coup de cravache en travers du visage, coup de pied dans le thorax
- Chaque cavalier ayant toujours un fusil de chasse braqué sur les investigateurs, ils n'hésiteront pas à ouvrir le feu ; la première fois juste devant les pieds, la seconde fois un peu plus haut…

Qui étaient les Choctaw ?

Avec les Chakchiuma et les Chatot, les Choctaw formaient une nation indienne habitant dans la vallée du Mississippi. Après les combats contre les colons blancs, ils signèrent un traité en 1830, mais la plupart d'entre eux furent contraints de se déplacer en Oklahoma. Quelques-uns restèrent dans la réserve indienne de « Mississippi Band de Choctaw », sur la côte sud de l'état du Mississippi. Cette réserve est toujours présente.

Durant la guerre civile américaine, le général Arnold Spann organisa le premier bataillon des Choctaw du Mississippi en février 1863 et ils se joignirent aux confédérés. À peine quelques jours plus tard, les guerriers Choctaw se rendirent célèbres en sauvant de la noyade 23 soldats enfermés dans un train tombé dans un fleuve. Mais dans les mois qui suivirent, ils s'aperçurent que les confédérés ne leur fournissaient ni les armes, ni les équipements dont ils avaient besoin pour combattre.
La tribu fut la première à pouvoir arborer un drapeau sur l'uniforme de ses guerriers : un cercle entourant un calumet, un arc et trois flèches, symbolisant les trois tribus de cette nation indienne.



Quelques mots Choctaw

Oui : A
Non : keyu
Bonjour : halito
Merci : yakoke



Clairement : si les membres du Klan soupçonnent quoi que ce soit ou s'ils surprennent le groupe une fois de trop, ils n'hésitent pas à pendre un ou plusieurs investigateurs !

La propriété de Thomas Davis

Une large allée plantée de saules conduit jusqu'à une demeure aux colonnes blanchâtres. Les investigateurs sont accueillis par du personnel noir soumis à l'autorité de leur patron. Malgré les allées tracées au cordeau et les arbres bien taillés, l'ambiance est lugubre.

Le planteur blanc

Thomas Davis est déjà parfaitement au courant de la présence des investigateurs dans les parages, ses cavaliers fantômes l'ayant déjà informé. Son objectif est qu'ils ne s'éloignent pas de sa maison en leur offrant un accueil rassurant. Il veut qu'ils prennent le bateau dès demain et quittent les lieux le plus vite possible. *« Ces fouineurs n'ont à rien à faire ici ! »*. Dans ce but, il se montre accueillant et met à leur disposition :

- Son téléphone s'ils souhaitent contacter les services officiels du comté (gestion du bac, employeurs de Bill...). Mais il leur précise qu'en raison des émeutes, il faudra se monter patient
- Son remorqueur, avec son pilote John Newman, afin qu'ils puissent dégager le bac et le ramener à son point de départ. Son bateau se trouve amarré dans un bras de rivière à une demi-heure d'ici. La journée étant trop avancée pour se lancer dans cette opération, il sera à leur disposition dès demain matin
- Son hospitalité, des vêtements propres et sa salle d'eau, afin que les investigateurs puis-

Klaniste type

Qu'ils soient à cheval ou à pied, les hommes du KKK portent des cagoules blanches leur descendant sur les épaules et dans le dos. Leur masque ne permet pas de distinguer le timbre de leur voix. Ils ont tous des fusils de chasse et bien souvent des torches

Ils ont tous le rang de Goule et obéissent au Grand Géant de ce territoire : Thomas Davis. Le grade de Goule est généralement complété par un adjectif permettant de les distinguer les uns des autres : Goule Sordide, Avide, Blafarde, Vengeresse, Affamée, Déchiqueteuse, etc.

Jamais aucun d'eux ne prononce leur nom civil durant leurs rencontres ou leurs expéditions.

Statistiques

Occupations diverses (Combat à cheval : 50 %)

Haineux, exalté, déterminé



Le Ku Klux Klan - Porte étendard de la haine raciale

Le KKK est une société secrète fondée dans le sud des États-Unis en 1866, au lendemain de la guerre civile américaine, par des vétérans sudistes rejetant l'humiliation de leur défaite sur les noirs. Son nom vient du grec « kuklos » : cercle, et du latin « lux » : lumière.
Leurs premières actions consistent à se draper tels des cavaliers fantômes et effrayer les populations noires. Mais très vite, les « clansmen » multiplient les actes de vengeance et les pillages. En quelques années, le mouvement compte près de 500 000 membres, qui s'en prennent à tous ceux qui ne partagent pas leurs idées, leur religion ou n'ont pas la même couleur de peau. En 1871, 297 noirs sont lynchés à la Nouvelle-Orléans et 200 dans le Mississipi. La même année, le sénat déclare le Ku Klux Klan hors la loi.

Mais jusqu'en 1915, le révérend William Joseph Simmons, ancien prédicateur méthodiste, va faire évoluer sa ligne de conduite et prétendre défendre les vraies valeurs de l'Amérique puritaine et patriote. Dans les années vingt, le clan revendique 5 millions d'adhérents, dont l'action s'étend sur tout le pays. Mais à partir de 1928, le mouvement est sur le déclin et ne compte plus que 50 000 membres.

Organisation

L'ordre est dirigé par un « sorcier impérial », ou « empereur ». Il est soutenu par le « Cloncile impérial » et une assemblée : la « Clovocation impériale », composée de « Kloppers ».

Chaque état est dirigé par un « grand dragon », chaque district par un « grand titan » et chaque province par un « grand géant ». À cette hiérarchie, teintée d'ésotérisme du pauvre, s'ajoutent les grades de « cyclope », « furie » et « goule ». Les mois et les jours sont rebaptisés par un langage secret : mortel, ténébreux, terrible, sanglant, effrayant...

Les « clansmen », nés sur le sol des États-Unis, blancs et protestants, sont revêtus d'un uniforme blanc avec une croix de Saint-André rouge sur la poitrine. Ils se regroupent dans des « clavernes ». Lors d'une cérémonie nocturne, le « Grand cyclope » les consacre en récitant : « In mind, in body, in spirit and in life ».

sent se rafraîchir et se changer, avant de passer la nuit dans sa propriété, ce qui lui permet avant tout de les garder à l'œil facilement

Les investigateurs se voient chacun attribuer une chambre du premier étage. Une femme de ménage noire se tient à leur disposition. D'une manière générale, si les investigateurs interrogent les domestiques, ces derniers baissent les yeux apeurés et ne répondent à aucune question. Le repas est servi à 21 h 00.

Un dîner édifiant

La fraîcheur de la soirée contraste avec l'humidité étouffante de la journée. La vaste salle à manger est emplie de souvenirs datant de la guerre civile. Les murs sont recouverts de photographies anciennes, de portraits et d'armes de toutes sortes, à la gloire des armées du Sud. Au-dessus de la cheminée, le grand portrait d'une jeune fille blanche porte un bandeau noir en travers de l'angle supérieur. Elle n'a pas vingt ans, porte une large robe et les investigateurs peuvent deviner le

Défilé du KKK à Ashland, dans les années 20



dessin d'un pendentif en or suspendu à son cou (cf. *Le nœud de l'intrigue*, p. 108). Thomas Davis porte toujours le deuil de sa fille Janet. Durant la soirée, les conversations pourront porter sur divers sujets :

- Aux yeux de Davis, *« Les noirs se plaignent de ne pouvoir nourrir leur famille avec ce qu'on leur donne. S'ils buvaient moins, leurs enfants mangeraient plus ! »*
- D'une manière générale, il dénigre de manière véhémente tout ce qui se rapporte aux noirs et à leurs familles
- Pour lui, le Ku Klux Klan regroupe des individus au tempérament passionné par la défense d'une grande cause. *« Les blancs ont fait de ce territoire austère un grenier agricole. Ne laissons pas les noirs nous dépouiller des fruits de notre travail »*. Jamais il n'affichera son appartenance au Klan, mais ses propos sont limpides, à condition de savoir les interpréter
- Watson Davis était le père de Thomas Davis. Durant la guerre civile, il était dans la marine et sa dernière mission fut la conception d'un cuirassé fluvial, le CSS Georgie. Certains doutent que ce navire ait existé, mais les nordistes ont affirmé qu'il contenait de l'or mexicain pour tenter d'en retrouver la trace (cf. *Le CSS Georgie*, p. 109)
- Il parlera volontiers des Indiens Choctaw qui ont été incorporés dans l'armée sudiste (cf. *Qui étaient les Choctaw ?* p. 102)
- Sa fille Janet, qu'il chérissait, a été emportée par un alligator lors d'une promenade dans le bayou avec Russel Shiloh, un de ses anciens employés. À ses yeux, Russell est le seul responsable de sa mort. Il l'a chassé et s'est arrangé pour qu'il n'ait aucune autre alternative que de vivre en reclus dans les marais. Janet aimait bien Russell, c'est la seule raison pour laquelle il ne l'a pas tué

Vers 23 h 00, une fois le repas terminé, leur hôte leur souhaite le bonsoir et se retire. Les investigateurs peuvent regagner leurs chambres ou profiter de la fraîcheur de la soirée dans le parc. Un serviteur noir leur propose cigares et brandy. Un des investigateurs peut apercevoir le maître des lieux s'éloigner de sa propriété à cheval, en direction de la forêt. S'ils décident de le suivre, ils peuvent assister à la *Claverne* du KKK.

Explorer la demeure

Discrètement, les investigateurs peuvent profiter du silence de la nuit pour tenter une exploration de la maison. Deux pièces peuvent leur apporter quelques indices :

- **La chambre de Janet Davis**. Thomas Davis a conservé la chambre de sa fille dans l'état où elle était le jour de sa mort. Chaque jour, un domestique vient y faire le ménage, en prenant bien garde de remettre chaque objet à sa place. Il n'y a rien à y trouver, hormis un portrait de la même jeune fille, assise dans une roseraie et jouant avec son pendentif (cf. *Le nœud de l'intrigue,* p. 108). Il serait dangereux de se faire surprendre dans cette chambre, même par un domestique. Prévenu dès son retour, Thomas Davis demanderait immédiatement à ses hommes de mains de raccompagner les intrus jusqu'à la limite du comté, et de les y passer à tabac.
- **La bibliothèque**. Elle abrite quelques vestiges relatifs à la mission de Watson Davis et au cuirassé : quelques croquis du navire (cf. p. 109), ainsi qu'un plan général (cf. p. 109.)

Au menu de la table de Davis

Le dîner servi est un menu typique de Louisiane, servi avec grand soin par les domestiques noirs. L'entrée est une salade cajun, constituée de crudités servies dans une tulipe de maïs, avec du poulet mariné aux épices douces et concassé d'avocat.

Le plat est un Sea Food Gumbo. C'est un plat de crevettes, d'écrevisses, de crabes, et de poissons mijotés dans une bisque d'écrevisses. Il est servi avec du riz et une salade de pommes de terre à la cajun.

Le dessert est un gâteau aux noix de pécan, suivi d'un café.

La Claverne du KKK

Le cercle de torches

La *Claverne* des *Klanistes* du bayou se déroule dans une vaste clairière au bord de l'eau. Une dizaine de torches sont plantées en cercle et illuminent assez mal la clairière. De loin, on ne distingue qu'un halo lumineux qui s'élève entre les arbres, mais à mesure que l'on se rapproche, des éclats de voix et le bruit des chevaux, en partie couverts par les vrombissements des insectes de la forêt, deviennent audibles.

Sûr de lui, l'ordre ne juge pas utile de placer des gardes. Aussi est-il possible de s'approcher assez près, tout en conservant le couvert de la forêt.

Il y a là huit hommes à cheval, tous cagoulés et impossible à identifier. Sept d'entre eux forment un cercle autour de celui qu'ils nomment *Grand Géant.* Ce dernier écoute les rapports de la journée de ses *Goules* (le grade des *Klanistes* présents). Plusieurs points sont évoqués, toujours conclus par les paroles du *Grand Géant* (Thomas Davis) :

- Un groupe d'étrangers pose des questions. Ils ont aidé la *« négresse »* de Joshua Smith (si c'est le cas). *« Pas d'inquiétude à avoir, ils partiront demain »*
- Joshua Smith reste introuvable. *« Sans doute à fouiner quelque part. La leçon à sa famille ne lui a pas suffi. Nous lui réglerons son compte »*
- *Goule Hurlante* affirme avoir aperçu un alligator de très grande taille happer un ours ! *« Mon frère, défends-toi de l'alcool comme tu défends nos idéaux ! »*
- *Goule Blafarde* a disparu il y a deux jours. La veille, un *« nègre »* a disparu dans le même secteur. L'alligator doit toujours rôder sur le même territoire de chasse. *« Demain, nous traquerons la bête ! »*

Soudain, le silence envahit la scène. L'instant d'avant, le bourdonnement incessant des insectes et les bruits de la forêt envahissaient la clairière. Les chevaux s'agitent nerveusement. La buée qui s'échappe de leurs naseaux forme des volutes blanchâtres éclairées par les torches.



Thomas Davis

Cet ancien colonel de cavalerie approche des 60 ans. Il a les chevaux blancs et rares, une moustache et un bouc impeccables. Derrière ses manières mondaines et son regard dur, il est surtout le Grand géant (cf. Le Ku Klux Klan, ci-contre) de la région et commande à une dizaine de Goules, qui sont d'autres planteurs blancs. En ce moment, il a ordonné à ses hommes de visiter chaque recoin pour contrôler la présence des noirs. Il a tendance à porter un jugement immédiat et péremptoire sur les personnes, sans plus jamais changer d'avis. Il clame haut et fort son opinion envers les noirs et défend les idéaux du Ku Klux Klan, sans jamais indiquer en faire partie, ni répondre aux questions à propos de cette organisation.

Madame Davis est morte en mettant leur unique fille au monde. À cette première disparition, s'est ajoutée la douleur de la mort de sa fille Janet. Il tient Russel Shiloh pour responsable de cet accident. S'il découvre que Gatora conservé un pendentif ayant appartenu à sa fille, il sera envahi par une colère aveugle et accomplira sa vengeance en tentant de tuer Gator de ses propres mains.

Statistiques
Connaissance : 50 %, Savoir-faire : 25 %, Sensorielle : 10 %, Influence : 50 %, Action : 25 %
Autoritaire, réservé, déterminé



John Newman Pilote silencieux

Le pilote du remorqueur porte une veste sans manche sur une chemise sale. Il porte une casquette huilée héritée du temps où il travaillait à bord des cargos. Il y a plusieurs années, la morsure d'un crotale au poignet a noirci et recroquevillé ses doigts. Pour tester les réactions des étrangers, il s'amuse à leur tendre naturellement ses doigts blessés en attendant une poignée de main.

Il est entièrement dévoué à Thomas Davis, qui le maintient sur son poste, malgré son handicap. Il a reçu l'ordre de conduire les investigateurs au bac et de s'assurer qu'ils quittent bien la région. Quoi qu'il arrive, il rendra immédiatement compte à Thomas Davis.

Statistiques
Mécanicien (Mécanique 50 %)
Silencieux, fidèle à Thomas Davis, couard

Tommy et Gus Brown Ouvriers noirs

Les deux frères portent des salopettes de toile usées aux genoux. Ils vont pieds nus aussi bien sur le pont de bois du remorqueur que dans les allées caillouteuses. Leur dos à demi-nu porte les marques de nombreux coups de bâtons reçus enfants, et encore probablement aujourd'hui.

Quand un blanc hausse le ton à leur encontre, ils échangent des regards inquiets, cherchant à se rassurer l'un l'autre. Ils parlent très peu.

Statistiques
Manutentionnaire (Survie 25 %)
Craintifs, méfiants, apeurés

L'attaque d'Hagaronis

Tout à coup, un alligator géant bondit hors des marécages proches et fait irruption dans la clairière ! C'est Hagaronis, envoyé par Russel *Gator* contre l'assemblée du Klan. L'éclairage précaire des torches permet juste de distinguer les contours de l'animal.

Apeurés, les chevaux se cabrent, empêchant leurs cavaliers d'ajuster immédiatement la bête avec leurs fusils. Celle-ci profite de la confusion pour happer un cavalier et refluer avec sa proie hurlante vers les marais (SAN 2/1D10). Sous le choc, l'homme cramponne son fusil et les deux coups de feu partent en direction d'un autre cavalier. Sa jambe est pulvérisée et sous l'impact, le cheval s'abat dans un bruit sourd.

Les autres cavaliers ne parviennent pas à maîtriser leurs montures. Quelques-uns essayent de tirer au jugé, faisant éclater les écorces des arbres ou s'élever des gerbes d'eau. Mais Hagaronis a déjà disparu dans les marais, laissant les *Clanistes* tirer au hasard.

S'ils ne déguerpissent pas rapidement et discrètement, les investigateurs risquent d'être associés au massacre. Dans un premier temps, les cavaliers peuvent les prendre pour cible. Ensuite, selon le passif qu'ils auront avec les investigateurs, la situation peut dégénérer davantage encore (cf. *Menaces et intimidations,* p. 102).

Le plus prudent serait de retourner à la propriété. Même s'ils ont entendu les coups de feu, les domestiques s'y montreront très discrets.

Traquer la bête

Préparatifs des chasseurs blancs

Après l'attaque de cette nuit contre le Klan, les planteurs blancs sont décidés à tuer l'animal qui hante le bayou. Très tôt dans la matinée, Thomas Davis réunit une douzaine de planteurs. Dans la cour de sa propriété, chacun s'affaire : fusils, pièges, cordes, grappins, chèvres vivantes pour les appâts, sacs d'abats sanglants, flacons de poison…

Ils forment quatre groupes de trois hommes pour sillonner les rives et placer leurs pièges : carcasses empoisonnées, poulets vivants suspendus à des crochets…

Si les investigateurs assistent aux préparatifs, ils pourront observer le fusil d'un chasseur : l'un des chiens est cassé. Cet indice peut leur permettre de deviner qu'il s'agit certainement d'un cavalier du Klan (cf. *Les cavaliers fantômes du KKK*, p. 102).

En quelques mots, Thomas Davis leur précise qu'ils ne sont pas conviés à la chasse : *« Les risques d'accidents sont grands »*, assure-t-il avec un regard chargé de sous-entendus. Bref, les investigateurs ne sont pas les bienvenus et doivent quitter la région. Thomas Davis leur demande de rejoindre rapidement le remorqueur à bord duquel les attend John

Les autorités locales

Si les investigateurs s'inquiètent de savoir pourquoi les autorités locales ne tentent pas d'éliminer la créature, la réponse est simple. Officiellement, il faudrait de nombreux hommes armés pour parcourir le marais dans tous les sens, sans certitude de trouver le monstre. De plus, les rares policiers disponibles sont occupés à sécuriser la ville contre les émeutiers.

En réalité, quelques planteurs blancs sont porteurs de charges institutionnelles telles que prévôt, secrétaire général de district, etc. Ils abusent de leur position en évitant à toute autorité extérieure de s'intéresser à leurs affaires. Pas question pour eux de demander de quelconques renforts à des services qui pourraient poser des questions sur leurs agissements…

Newman, le pilote, qui les reconduira jusqu'à leur bac toujours échoué dans les marais.

Le bateau d'une dizaine de mètres est amarré à un quai de bois situé en bordure de propriété. Sur le toit de la cabine, on a attaché un canoë retourné. Le pilote, John Newman, est accompagné de deux ouvriers noirs : Tommy et Gus Brown.

Si les investigateurs ne s'exécutent pas, ils prennent le risque de croiser des cavaliers fantômes hostiles.

Chasse à l'homme

Pour s'assurer que les investigateurs quittent la région, Thomas Davis charge trois de ses hommes, dont celui au chien de fusil cassé, de se rendre jusqu'au remorqueur.

Si les investigateurs s'écartent du chemin tracé, les trois cavaliers peuvent intervenir à tout moment. Ils enfilent les masques blancs du Ku Klux Klan et chargent dans les marais ! (cf. *Les cavaliers fantômes*, p. 102).

Le corps de Joshua Smith

Il faut supporter la fumée âcre du moteur diesel durant une heure pour retrouver le bac. Il est toujours bloqué par les branches et les véhicules sont toujours à son bord. Tandis que John Newman amorce une manœuvre pour placer le remorqueur au plus près du bac, les investigateurs remarquent qu'un corps est allongé sur le pont du bac.

Les deux ouvriers noirs peuvent indiquer que ce cadavre est celui de Joshua Smith, (cf. *La famille de Joshua Smith*, p. 101). Hier après-midi, l'homme s'est introduit dans la cabane de Russel *Gator*. Il y a trouvé un uniforme Choctaw, mais a été attaqué par Hagaronis. Il est parvenu à s'enfuir à travers le marais et a trouvé refuge à bord du bac. Mais blessé par la bête, il s'est vidé de son sang. En retournant son corps, on peut voir une myriade d'insectes courir sur son visage exsangue (SAN 0/1). Un examen rapide permet d'affirmer qu'il a été grièvement blessé au ventre par une large morsure.



Le nœud de l'intrigue

La découverte du pendentif de Janet Davis va bouleverser cette histoire. Il fait le lien entre les événements récents et la mort de Janet, survenue il y a 10 ans. À la menace de l'alligator géant va s'ajouter la colère de Thomas Davis contre Russel Gator, et surtout, la panique de ce dernier lorsqu'il se saura découvert.

Il tient dans ses mains les restes d'un uniforme confédéré porteur d'un insigne indien (cf. *Qui étaient les Choctaw ?* p. 102). Si les investigateurs n'ont pas déjà rencontré Nahotabi, le vieil indien, John Newman ou les ouvriers noirs peuvent les mettre sur sa piste en indiquant qu'à leur connaissance, cet homme est le dernier indien Choctaw de la région. Le cas échéant, ils peuvent préciser l'endroit où il habite.

L'intervention de Russel Gator

Tandis que les investigateurs étudient les indices dont ils disposent, Russel *Gator* s'approche en canot. L'embarcation est pleine de pièges et d'appâts. Il est inquiet des préparatifs des planteurs blancs et, sous couvert de participer lui-même à la chasse, s'assure que personne ne découvrira *son* alligator.

Il aborde le bac et monte à bord sans y être invité. Son intention était de demander quelques renseignements aux investigateurs quant aux préparatifs de la chasse organisée par Thomas Davis (nombre d'hommes, déploiement, équipement...). Mais en avisant le corps de Joshua Smith, et surtout en découvrant l'uniforme confédéré, son attitude change du tout au tout :

- Il demande d'abord *« Comment le cadavre de ce noir est venu jusqu'ici ? »*
- Puis il propose aux investigateurs de les débarrasser du corps et *« du reste »*, c'est-à-dire de l'uniforme. Il argumente en indiquant qu'ils ont sûrement intérêt à quitter les lieux le plus vite possible et que, si on découvre qu'ils sont liés à ce cadavre, leurs problèmes pourraient empirer...

La réaction de John Newman va mettre le feu aux poudres. Voyant l'intérêt de *Gator* pour le corps, il lui demande si *« les peaux d'alligators ne lui suffisent plus »* ! L'échange entre les deux hommes s'envenime et *Gator* s'énerve au point de perdre son sang-froid. Il lance un coup de crosse dans le ventre du premier investigateur qui lui adresse la parole !

Si les investigateurs ne réagissent pas, John Newman lance une gauche dans la mâchoire de *Gator* qui va s'étendre entre les voitures et se briser une côte contre un pare-chocs.

Mais surtout, il y perd le médaillon de Janet Davis sans s'en apercevoir !

Le pendentif de Janet Davis

Gator se relève en se tenant les côtes du bras gauche. Il a le souffle coupé et peine à retrouver sa respiration. Il menace l'assistance de son arme, mais se ravise, jugeant préférable qu'ils quittent le secteur, voire qu'ils soient dévorés par Hagaronis. Il saute à bord de son canot. *« Quittez la région, ça vaudra mieux pour tout le monde »*, crache-t-il à l'attention du groupe, avant de filer en direction de sa cabane.

Quelques instants plus tard, l'attention d'un des investigateurs est attirée par le pendentif traînant sur le pont, à l'endroit où Russel a heurté les voitures. Un investigateur obser-



vateur pourra voir une similitude avec le bijou porté par la jeune fille sur les portraits de la propriété. De son côté, John Newman pourra reconnaître le pendentif comme ayant appartenu à Janet Davis.

Un quiproquo va naître de cette situation : même si l'on peut penser que *Gator* a perdu le pendentif dans sa chute, rien n'indique qu'il n'a pas été amené ici par les investigateurs, ou par Joshua Smith. Dans tous les cas, John Newman décide d'informer immédiatement Thomas Davis. Il laisse ici les investigateurs et repart à la propriété avec son remorqueur. Il reviendra plus tard les dépanner.

Les investigateurs peuvent décider de :

- Se rendre auprès de Nahotabi, afin d'en apprendre plus sur les Indiens Choctaw et l'uniforme confédéré (cf. *La cabane de Nahotabi*, p. 101). Ils pourront ensuite se rendre chez *Gator* ou être surpris par les cavaliers fantômes
- Emprunter le canoë du remorqueur, que John Newman cédera seulement sous la contrainte, et se rendre jusque chez Russel *Gator* pour lui demander des comptes (cf. *La cabane de Russel Gator Shiloh*, ci dessous)
- Rester ici et attendre qu'il revienne. Envoyé par *Gator*, c'est Hagaronis en personne qui viendra les déloger et tenter de les faire disparaître. Ils pourront lui échapper en rejoignant la terre ferme, mais ce sera pour croiser les cavaliers fantômes (cf. *Chasse à l'homme*, p. 106)
- L'accompagner auprès de Thomas Davis. Ils seront mis en cause dans l'affaire du pendentif et contraints d'accompagner le planteur blanc jusque chez *Gator*
- Le retenir et le forcer à les dépanner. Durant la manœuvre, les cavaliers envoyés par Thomas Davis arriveront sur place. John Newman les appellera à l'aide et les investigateurs seront contraints de rendre des comptes à Thomas Davis (cf. ci-dessus)

Le dieu guetteur

La cabane de Russel Gator Shiloh

Elle est bâtie au bord d'un bras de la rivière, dans un amas de branchage, loin à l'écart des voies habituelles. C'est ici même qu'il a découvert l'épave du CSS Georgie, sur le pont duquel il a construit sa masure. Mais à moins de s'introduire à l'intérieur, il n'est pas possible de le deviner car l'endroit est largement envahi par les plantes du bayou (cf. *Le CSS Géorgie,* ci-contre).

Russel Shiloh fait sécher ici les peaux d'alligators et il règne une odeur de charogne, mêlée aux détergents qu'il emploie pour nettoyer les peaux. Pendus à des crochets au raz de l'eau, plusieurs carcasses de poulets servent

Le C.S.S. Georgie

Le Confederate States Ship Georgie est un cuirassé fluvial imaginaire, basé sur les authentiques « ironclad » confédérés. Dans notre histoire, il fut assemblé près de la Nouvelle Orléans et recouvert des plaques de blindage venues des usines de Richmond, les seules fonderies sudistes capables de les fabriquer.

Le cuirassé repose sur le fond. Tout le dernier niveau du bateau est sous les eaux. Il règne à l'intérieur la puanteur des plantes en décomposition et l'odeur du marais. Quantité d'animaux se sont accaparés les lieux : araignées, serpents et autres vermines de toutes sortes. Le plancher pourri a peu à peu été renforcé de quelques planches, mais un pas maladroit suffit à passer la jambe à travers le pont.

Données techniques
Longueur : 60 mètres
Largeur : 8 mètres
Trois ponts
L'avant est sur la droite du plan

Commentaire du plan

Niveau 1 : le kiosque.
Deux mètres cinquante de hauteur

Russel *Gator* a entièrement recouvert ce premier niveau de planches afin de le faire ressembler à une cabane. Il habite en fait à l'intérieur du cuirassé. Un large trou de deux mètres de diamètre permet d'accéder aux niveaux inférieurs. Il a aménagé l'endroit pour y vivre : poêle, lit, table, chaise, lampe à huile, bouteilles d'alcool,...

C'est ici que Gator a découvert le corps du sorcier indien et l'amulette. Il a jeté le corps dans l'eau et conservé l'objet magique. Gator conserve encore ici quelques reliques du cuirassé : uniforme indien, sabres, tonnelets de poudre,...

Avec l'invasion de la Nouvelle Orléans par les nordistes, les deux canons n'ont jamais pu être installés.

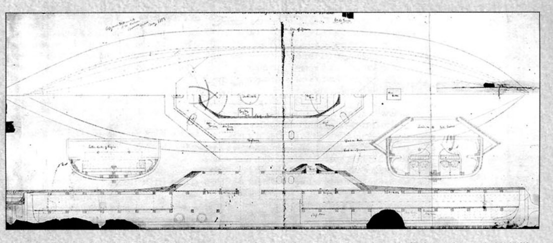
Niveau 2 : premier pont.
Deux mètres dix de hauteur

Il faut d'abord descendre dans l'eau avant de pouvoir remonter sur les ponts de ce niveau.
L'endroit est jonché de débris pourrissants. Certains madriers de soutènement et les planches des murs sont marqués par de profondes marques, comme si une griffe géante avait pu arracher de larges éclats de bois. L'arrière contient encore d'innombrables tonnelets de poudre noire. Une explosion aurait pour effet de déchiqueter Russel Gator, ainsi que le bracelet/amulette qu'il porte, faisant disparaître Hagaronis.

C'est ici que Russel va se réfugier pour échapper aux membres du Klan.

Niveau 3 : la cale
Deux mètres de hauteur

Entièrement sous les eaux. La coque rouillée et déchirée permet à Hagaronis d'entrer et de sortir
C'est à l'avant du cuirassé qu'il a son repaire. Il faudrait nager pour aller jusque-là !



Saviez-vous que le mot OK remonte à la guerre civile ? Chaque soir un rapport indiquait le nombre de tués de la journée. S'il n'y en avait pas, on inscrivait : 0K, ou 0 killed : zéro tué.

d'appâts à d'éventuels alligators rôdant dans les parages.

Si les investigateurs découvrent cet endroit avant la révélation du pendentif, Russel Shiloh les reçoit dehors. Il répond évasivement à leurs questions et finit par leur demander de déguerpir.

Thomas Davis fou de vengeance

Pour le final de cette histoire, Russel Shiloh s'est réfugié à l'intérieur du cuirassé. Côtes fêlées, il a rampé jusqu'à une meurtrière du premier niveau et espère tenir en respect quiconque s'approche. Il tire à vue sur les membres du Ku Klux Klan, mais peut écouter les investigateurs.

Dans tous les cas, Thomas Davis arrive rapidement sur les lieux, escorté par au moins trois cavaliers.

Planté sur la berge, fusil dans la main droite et pendentif dans la main gauche, il invective Russel Shiloh. Plus rien désormais ne pourra sauver *Gator* de sa fureur, excepté sa propre mort. Les échanges oraux peuvent finir d'informer les investigateurs :
« Sors de là, Shiloh ! Dis-moi pourquoi tu possédais le pendentif de Janet ! »
« Elle a été attaquée par un alligator, hurle Gator du fond de son trou. Je n'ai rien pu faire ! Je ne lui voulais pas de mal, mais elle s'est débattue ! L'alligator l'a emporté. »
« Je vais te tuer de mes propres mains Gator ! » hurle Thomas Davis en tirant sans viser en direction de la cabane.

« Partez tous d'ici, crie Gator. Il me hante, mais je peux l'envoyer contre vous ! Il est plus fort que vous ! »

Ce dernier indice devrait éveiller les soupçons des investigateurs. Russel *Gator* va

Hagarg Ryonis

Dieu alligator des Indiens Choctaw, qui le nomment Hagaronis. Dans les marais, il a pris l'apparence d'un alligator de très grande taille, au corps difforme et aux yeux capables de percer les ténèbres. Celui que les Indiens surnomment « le guetteur » hante les marécages à la recherche de proies : cochons sauvages, cerfs ou hommes, sauf les alligators. Il déplace avec lui l'odeur fétide d'une haleine de charognard.

Hagaronis doit obéir en tout à quiconque détient le bracelet/amulette indien, actuellement Russel *Gator*. Il sait toutefois se montrer prudent et n'attaque que si le combat est à son avantage. Hagaronis voue une haine farouche à Russel *Gator*, qui tue ses semblables, et profitera de la première occasion pour le dévorer.

Il est issu du rêve d'un sorcier indien et le seul moyen de le renvoyer est de briser le bracelet/amulette que porte Russel Shiloh. Cela peut être fait par exemple dans l'explosion du cuirassé mais toujours directement sous les yeux de la bête.

FOR	35
CON	32
DEX	35
TAI	33
INT	15
POU	20
Mouv	9 / 10 (nage)
PV	33
Impact	+3D6

Combat
- Griffes 40 %
  dégâts 1D4 + Impact, les griffes sont enduites d'un venin comparable à celui de la Veuve Noire : VIR 21 (cf. *L'Appel de Cthulhu*, p. 165).
- Morsure 50 %
  dégâts 1D8 + Impact

Armure : 10 points de peau écailleuse

Sortilèges : Aucun

Perte de SAN : 3/1D10 points de Santé Mentale pour avoir vu Hagarg Ryonis

commander à Hagaronis d'attaquer les membres du Klan. Ces derniers se sont mis à couvert derrière des arbres avec leurs carabines et ajustent la cabane. Ils tirent au moindre mouvement. À noter que quelques-uns peuvent avoir en tête la légende de l'or mexicain.

La légende Choctaw

Tandis que Thomas Davis continue de menacer *Gator*, Hagaronis a contourné les membres du Klan. Il surgit tout à coup d'une mare et happe d'un coup un membre du Klan. Le hurlement de l'homme se noie dans l'eau furieuse.
L'un après l'autre, les membres du Klan vont disparaître ainsi, puis ce sera au tour des investigateurs. Pour sauver leur peau, ces derniers peuvent tenter de :
- Pénétrer dans la cabane pour y déloger ou raisonner *Gator*. Ils découvrent alors l'existence du cuirassé. Si *Gator* est tué, Hagaronis emporte immédiatement son corps au premier niveau du cuirassé, avec l'espoir que personne ne découvre le bracelet/amulette (s'il trempe dans l'eau, il finira par pourrir et disparaître, et lui avec)
- Tuer le monstre. Si celui-ci est blessé, il trouvera refuge dans les flancs de l'épave, forçant les investigateurs à venir l'y traquer
- Fuir. Il arrive des fois où la survie va à celui qui court le plus vite…

Enfin, rongé par le remords, Nahotabi, le vieil Indien, peut venir à son tour sur les lieux du drame. Pour affronter le dieu qu'il a trahi, il est armé d'une lance mais ne compte pas s'en servir. Vieux et lassé, il a décidé d'en finir avec l'existence. Si les investigateurs ne l'ont pas interrogé avant de venir ici, il peut révéler rapidement le moyen de tuer Hagaronis : détruire le bracelet/amulette que détient *Gator*.

Qu'arrive-t-il si les investigateurs s'emparent du bracelet/amulette ?

Si le bracelet/amulette tombe entre les mains d'un investigateur, ce dernier ressent immédiatement le pouvoir de la magie indienne qui l'anime. Il ressent les trois paires d'yeux du dieu indien fixées sur lui, attendant les ordres et haïssant au-delà du tolérable l'humain qui ose commander au dieu de marais ! (SAN 4/2D8)

Pour chaque ordre donné à Hagaronis, le porteur de l'amulette perd 2 points de Santé Mentale (sans prendre en compte le modificateur d'Aplomb).

Quitter le bayou

À l'avenir

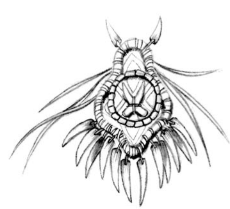
Les membres du Ku Klux Klan qui survivront à Hagaronis laisseront partir les investigateurs. Les investigateurs peuvent récupérer leurs véhicules et quitter la région sans encombre. Mais jamais plus il ne leur sera permis de traverser cette contrée. Face aux nombreux morts parmi les planteurs blancs, les émeutes noires cessent.

Le Ku Klux Klan se développera à nouveau avec la crise de 1929.

Récompenses

Selon qu'ils sont parvenus à neutraliser la menace que présente Hagarg Ryonis et sauver quelques protagonistes, le Gardien jugera si les investigateurs méritent de recevoir un point d'Aplomb.

Pour avoir survécu à cette aventure, les investigateurs gagnent 2D4 points de SAN.



Amulette d'Hagarg Ryonis

Index

Sortilèges

L'Appel de CTHULHU



Le jeu de rôles d'aventure et d'épouvante dans les mondes d'Howard Phillips Lovecraft. Vous incarnez des investigateurs de la fin du XIXe jusqu'à nos jours, parcourez le monde à la recherche de secrets enfouis et affrontez des cultes impies adorant des créatures innommables.

L'Appel de Cthulhu .... 42 €



Une masse d'informations sur tous les recoins de la ville, événements étranges, portraits de personnages, faits historiques, cartes et deux scénarios.

Les Secrets de New-York .... 30 €



Les Accessoires du Gardien .... 22 €

Le pack d'accessoires du gardien contient : un écran de jeu trois volets format paysage, un livret avec aides de jeu et scénario, et un bloc de 50 fiches de personnages.

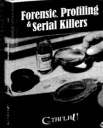
Une campagne en 12 chapitres. De Londres à l'Écosse, de Milan au Népal interdit en passant par l'Inde, les investigateurs découvrent l'influence d'Hastur, l'indicible : Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé.

Les Oripeaux du Roi .... 36 €



Tout sur le Maroc, Rabat, Casablanca, Marrakech et les cultes mystérieux. Un guide fascinant, contenant également deux scénarios.

Les Secrets de Marrakech .... 26 €



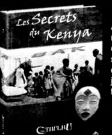
Autopsie, relevé d'empreintes, psychologie criminelle, interrogatoire, situations de crise, récolte et analyse des preuves matérielles d'une scène de crime. Ce supplément en français détaille les authentiques techniques d'investigation, permet l'interprétation d'enquêteurs et propose de plonger dans les méandres de la psyché perverse des tueurs en série.

Forensic, Profiling & Serial Killers .... 27 €



380 créatures issues de la littérature lovecraftienne, en provenance d'autres mondes, d'autres dimensions ou d'autres temps !

Malleus Monstrorum .... 42 €



À la découverte de l'Afrique noire et du Kenya des années 20. Contrées sauvages, cultes farouches et rites inconnus, pour les joueurs qui pensent avoir tout vu…

Les Secrets du Kenya .... 36 €



Un recueil de six scénarios se déroulant dans les années vingt et trente. Les gardiens peuvent insérer ces histoires dans leurs propres campagnes, mais pour les joueurs pressés ou pour faciliter la découverte, des personnages pré-tirés sont proposés. Six environnements sordides, pour six aventures angoissantes et autant de destins funestes.

Terreurs de l'au-delà .... 36 €

Venez découvrir la city, la baie, Alcatraz, Chinatown… Evitez ses endroits sordides et ses sociétés secrètes. Le manuel propose des données géographiques et historiques, des portraits de figures historiques dont certaines ont collaboré avec H.P. Lovecraft. Contient également quatre scénarios.

Les Secrets de San Francisco .... 36 €



À travers de nombreux portraits de résidents, les règles de vie, l'accès aux ouvrages impies ou la découverte de sociétés secrètes, cet ouvrage ouvre autant la voie à l'apprentissage universitaire de la science et de la raison, qu'à l'initiation aux secrets enfouis. Le manuel inclut trente pages d'ouvrages blasphématoires et un scénario en hommage au plus célèbre universitaire du campus : Herbert West.

L'Université Miskatonic .... 38 €



Par-delà les Montagnes Hallucinées .... À paraître

WWW.SANS-DETOUR.COM

Les Secrets de la Nouvelle-Orléans

1920

La Nouvelle-Orléans, la plus française des villes américaines, est une cité aux multiples facettes. Du quartier français, le quartier historique de la ville, à Garden District, destiné à recevoir les villas des riches américains, la ville fait se côtoyer les habitudes importées d'Europe, aux modes de vies des continentaux. Elle propose son art de vivre à travers sa musique ou sa cuisine. Mieux, elle accueille dans son quotidien le folklore et les traditions venus d'Afrique : le vaudou !

Une fois l'an, son carnaval célèbre les morts. Mais toute l'année, sorcières mambos et guérisseurs bokors rendent hommage et servent de légendaires incarnations du mythe : Papa Legba ou Baron Samedi. Ici, le Mythe emprunte les traits des hommes pour mieux leur parler, ou les duper. Des sous-sols de la ville, où courent d'innombrables galeries à demi noyées, jusqu'au plus profond des marais, où d'étranges tumulus indiens émergent des eaux mortes, des sociétés secrètes ou de sombres adeptes tentent d'allier la religion des hommes à celle de divinités impies.

Les Secrets de la Nouvelle-Orléans propose les éléments nécessaires à la découverte de la plus étrange des villes de la côte sud des États-Unis. Il contient l'histoire de la Nouvelle-Orléans, le quartier français, l'agglomération ainsi que la zone côtière. Un chapitre complet est dédié au vaudou et à ses sortilèges. De nouvelles occupations sont proposées et cinq sociétés secrètes détaillées. Deux scénarios, dont une création française inédite, complètent l'ouvrage.

L'Appel de Cthulhu/Call Of Cthulhu © est une marque déposée par Chaosium Inc. pour un jeu de rôle d'épouvante et de mystère.

Prix public conseillé 25 €
ISBN : 978-2-917994-19-1





WWW.SANS-DETOUR.COM

